Let's Enjoy Computer Life

第6巻第7号昭和63年7月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

7
月刊ポプコム
1988 July
特別豪華付録つき
定価480円

RPGのニュートレンドをさぐる
ときめいてRPG新時代

〈総チェック特集〉
初心者でもOK!
このごろのワープロソフト

東西対抗
夏のビデオゲーム祭り!

アニメ、映画、ゲームの最新情報
アミューズメント・レーダー

特別豪華付録
高橋留美子
るーみっくわーるど大型ポスター

SHARP

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ

資料請求券
X68000ACE HD
POPCOM
1係

ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。

●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20Mバイトハードディスクを本体に内蔵したX68000 ACE [HD] の登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1Mビットのダイナミック RAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE [HD] の主な特長〉●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM*採用●マウス・トラックボール標準装備●1Mバイト5インチFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

*Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型番	価格
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E)	標準価格 99,800円
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●2MB増設RAMボード※	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

■本体+キーボードCZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)標準価格145,000円
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円

さらに洗練されて信頼性を高めたハイコストパフォーマンスFDモデルX68000ACE

■本体+キーボードCZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

C&C Computers and Communications

パーソナルインフォメーションツール Pi

文字も絵も、アニメも、音も、簡単にカード化できちゃう。自分だけのスーパー情報基地、誕生!

動物世界地図　哺乳類!

誰だって、知りたいことや残しておきたい情報は山ほどあるよね。AVエイジの僕らにとって、それは文章だけじゃなくて、絵や写真、アニメやビデオや音楽なんかいろいろ。ひとまとめにしてパソコンで自由に引出すなんて、夢みたいなことだった。でも、これからはこんなことも夢じゃないんだ。PC-88VA2/VA3と新概念ソフトウェア「パーソナルインフォメーションツールPI*」。この2つがあれば、ワープロで打った文章やパソコン通信のデータなどの文字情報はもちろん、自分で書いた絵、イメージスキャナやビデオから取込んだ画像データ、アニメフレーマーで作ったアニメ、FM音源を駆使した音楽やサンプリングした生の音声まで、すべてが自在に組合せられるんだ。使い方もほとんどマウスの操作だけで、とっても簡単。たとえばPIで動物図鑑を作ったとすると、まず世界地図のカードが出てくる。その地図のインドの近くをマウスでクリックすると象の写真入りのカードが現われる。口のあたりをクリックすると吠え声が聞こえ、クリックする場所で分布とか習性とか大きさについての別のカードを引出せる、といったイメージ。スケジュール表や住所録はもちろん、音声インデックス付きのCDライブラリや、画像も登録したビデオリスト、音声付き単語帳、音楽入りの写真アルバムなどなど、応用範囲は無限に広がっている。使い方は君のアイデア次第。面白いデータをどんどん集めて、自分だけのスーパー情報基地として自由自在に使いこなしてほしい。

※PI 標準価格28,000円

PIを使った面白アイデア大募集!

というわけでもうすぐ登場、期待いっぱいの「パーソナルインフォメーションツールPI」。君なら、あー使いたい、こー作ってみたいというイメージがどんどん浮かんできていると思う。そんなオリジナリティあふれる君のアイデアを、ぜひ聞かせてほしい。面白いアイデアはこのページで紹介します。住所、氏名、年令を記入して官製ハガキで下記あて先まで。抽選で10名様に斉藤由貴オリジナルテレホンカードをプレゼントします。

◆**締切り**:6月末日(当日消印有効)

◆**あて先**:〒104 東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DMセンター「PIアイデア」係

斉藤由貴

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績 No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(242)5503

NEC

今度の由貴ちゃんは、月に吠える。あの大森一樹監督が、88のCMにチャレンジした。

もう、ご存じだろうか。新しいPC-8800シリーズのテレビCM。夜、ふと目覚めた斉藤由貴ちゃんがPC-88VAにふれる。画面の月が満月になると(これはもちろんアニメフレーマーで作ったアニメーションだ)、外も満月。「感性とは、人間に残された最後の野性だと思います。」というナレーションの中、由貴ちゃんは窓を開け、何かの予感に月に向かって思いっきり吠えるのだ。ちょっとスリリングなこのCM、監督は由貴ちゃんと「トットチャンネル」「さよならの女たち」でコンビを組んだ大森一樹。映画のようなストーリーをCMの短い時間に凝縮した手腕はさすがです。でも、由貴ちゃんの吠え声、初めは彼女自身の声でいく予定だったのが、あんまりかわいい声過ぎて実際のオオカミの声を重ねないと使えなかったんだって。さてさて、もし変身したら、由貴オオカミはどんな感じになるんだろう。

88をもっと使いこなしたい君、近くのマイコンショップ教室へいってみよう。

パソコンを買ってみたい。触ってみたいけど操作が難しいんじゃないかな。友達もやってるから何とかマスターしたいけれど、どうすればいいんだろう。そんな君は、パソコンスクールを体験するのが一番。一度、近くのお店でPCシリーズパソコンスクールをのぞいてみませんか。いま、NECでは全国のパソコンスクールを紹介するパンフレット“パソコン／マイコン教室全国一覧”を進呈中。君の街の近くのスクールも簡単に探せます。ぜひほしいという人は、官製ハガキに“パソコン／マイコン教室全国一覧”希望と書いて、下記あて先まで。みんなに、もれなく差上げます。

◆**あて先**：〒108東京都港区三田3丁目14-10(明治生命三田ビル)
日本電気株式会社　NECパソコンインフォメーションセンター

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…………298,000円

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台 内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格…………398,000円

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(261)2805

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

CONTENTS

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE
POPCOM
7 VOL.64 1988 July

ILLUSTRATED BY POCKY

■表紙　CG 岡本博　レイアウト 田村一郎

ときめいてR
yeah! yeah!

PG新時代

イースII　シルバー・ゴースト　PHANTASIEIII　ディレクター物語
ラスト・ハルマゲドン　リングマスター　天地を喰らう　ガデュリン～ディガンの魔石

RPGのニュートレンドをさぐる

RPGブームの次はシミュレーションだとかアドベンチャーだとか、まわりでいろいろ騒いでいる間に、RPGは、そういった新しい流れを自分の中にとりこんで、どんどん進化していた。スタイルは、それぞれがよりいっそう個性的で、しかもパソコンならではのものになりつつも、内容的にはよりいっそうRPGファンをのめりこませる奥の深い世界づくりを実現している。

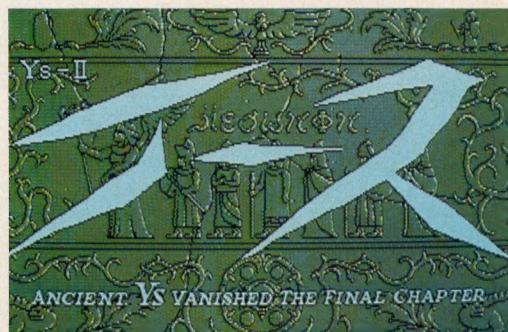
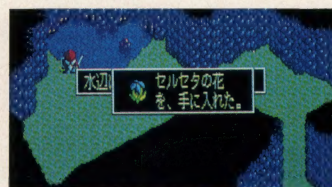
もはや「～ふうRPG」という形容が許されない、これらのRPGのなかから、新しい主流が飛び出してくるのは時間の問題である。

矢尾板賢吉

『イースII』にはRPGの心があるっ!

イースII

日本ファルコム

今度のイースは、RPGワンダーランドなのだっ!

むむ、ぱっと光ってるのは!?

これは何度でもとれるので便利。

『イースII』でございますだよ〜ん。先月はびっくりしたでしょ、オ・マ・ケ。みんなびっくりするほど内容が似てたりして、ハハ。今月は、はたしてどうなることでありましょうか。はいお楽しみっすね。

で、じつをいうと、きちんとしたサンプルというか製品版で紹介できるのは今月が初めてなわけね。今までは、ファルコムさんのとこ行って、遊ばせてもらったり、ファルコムさんの人がプレイするのを見せてもらったりで、いまひとつ、プレイしてるっていう実感がわかなくて、あれだったんだよね。

で、いよいよゲームスタート。『イース』シリーズは、キャラクターメイキングなんていうさいないしだから、簡単、簡潔。まっ、ちとさびしい、という気もしないじゃないけどね。

で、プログラムディスク、というのがあって、これをドライブ1に入れると、プログラムが走るわけ。これ当然。例のダースベイダーふうのオープニングから、タイトル、それから、状況説明の、あのどハデなオープニングなのね。もっち、これはスペースバーでキャンセルできるけど。で、もしかして悩んでるとか、これから悩むかもしれない人のためにいっとくと、マウスは絶対ぬかないとメッ、なのね。こないだ、プレイしようと思って、データのロードのとこで、画面がかわんなくなっちゃった。音楽だけ氷の世界になって、そのまま町の景色でやんの、笑っちゃう。マウスがくっついていたのだ。88にマウスなんて、いると思う? ジョイスティックがつけば十分だと思うんだけどね。んもー、けしからんマウスだこと。

で、6つの聖域を経めぐるとこまでは先月やったよね。う? そうか5つまでだったの一。6つ目の聖域。残っているのはファクトの章。ファクトがいない。しょうがない。また町にもどってみっか。

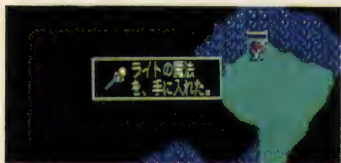
困ったときは町にもどる。これ『イースII』の掟なの。

でね、この『イースII』、やっぱおもしろい。もう終わっちゃったなんて人もいっぱいいて、まっ、ふつうにやってればもう終わるだろうな、とか思いつつ、雑誌の宿命、移植版のこととかも考えつつやんなきゃなんないんで、そんなに進めないのだーっ!とか思いつつも、まっ、ゆっくり楽しみましょう、という気持ちなのだ。まさに、ワンダーランド。いろんな要素がぎっしり詰まってて、うれしさ1000倍なのである!

■PC-8801SRシリーズ ⑵ 7,800円 PC-9800シリーズ用, X1turboシリーズ用 6月24日発売予定、FM77AV用 7月8日発売予定
MSX2(3.5インチ2DD)用 7月15日発売予定

まずは、氷の世界まで

今月は、廃坑の第２層から。ここは序盤のアイテム屋さんという感じで、まさに宝庫。セルセタの花は、ある目的のためにどうしても必要なアイテムなんだけど、それがすんだあとは万能薬になる。HPもMPも一気に回復だから、いざというときにね。とりに行くのも、そう手間じゃないし、帰りはリターンでいいんだから、ね。それから、ライトの魔法。まっ、これは使い方わかるよね。で、最初行ったときというか、はっきりいってぶっとばしてたのが、鉄鉱石。これって、とりあえずなくても先進めちゃうかんね。うっかりしてた。こないだマップ撮影してたら見つかったのだ。あー、びっくり

こんなとこにあったの？鉄鉱石ちゃん。

ライトの魔法、めっけ。

した。また恥かくとこだった。鉄鉱石が見つかんないよーん、とかいってね。これは、売っていい。武器屋のおっさんが、ほしいほしいっていってたかんね。

町にもどってから、謎といえば、例のジラの家ね。先月号の別冊では「ジラの店」なんてなってる、ハハハ、まちがいもいいとこだね。で、あそこ、地下が不気味だという。どんなふうに不気味かは、あるアイテムを使わないとわからない。まっ、これはヒントもあるし、すぐわかると思うけど。

で、ここ戦って勝とう、なんて思っちゃダメ。だって、敵は、いくらでも、ほんとにいっくらでも出てくるんだから。はっきりいって無限なわけ。ここを通り過ごして行くと、うわーっ！ 感激のファクトちゃんなのね。で、このジラの家の地下って、もう少しあとになってから、１つ使いみちがあって、これで自動レベルアップというのができる。このジラの家の地下の奥のとこまで行って、ファイアーの魔法（タカの影像もあるぐらいでね）を、スペースキーに何か置いといて、撃ちっぱなしっていうの。これぐらいのレベルだと、ここにいるモンスターやっつけても、１ポイントしかもらえないけど、そうとう、ほったらかしにしといてもMPなくならないので、その間、レコードでも聞いとくとかね。

で、ファクトさんに会うことができると、例のあかずの扉があくようになる。

さあ、ここからが本当の『イースII』なのだ。今までは、ほーんのイントロって感じ。出てくるザコキャラも、けっこうしぶといし。

ここって宝庫だね。

ふむふむ。やったね。

さっ、早く！

そう、持ってきてやったんだよ。

おっ、ごほうび！

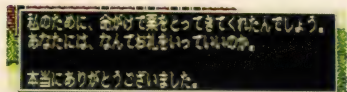
うーむ、これはラッキー。

すべり台 ブン！ブン！

はいっ、氷の世界。ここでは何をやるかというと、最終的には、炎の世界に行くのが目的。でもその前にいろいろやんなきゃなんない。まず、明るいっ！ 今まで、町のほかはわりと暗めの世界だったんだけど、これが妙に明るい。当然、外の世界で、空飛ぶイースの外周なんだからね、明るいのはあたりまえといえばそうなんだけどね。でも、ここって構造的にいえばダンジョンとちっとも変わんない。まーず最初に手にするアイテムが、氷霧の玉。

と思ったら、これっきりで行き止まりになる。おかひーな。いちおう裏でつながってるとこもあるんだけど、１カ所出

廃坑第2層マップ
だぞっ!
ここは、くれぐれも探しもれのないように。
こうして見ると、ここってけっこう広いんだ
よね。で、あんまり、ぼーっとして歩いてる
と、ビシバシって攻撃されたり……。まっ、
とにかく慎重に。

のんきなやつだなー。

お礼なんて……。

買ってくれる？

られるとこは袋小路だし。何か奥にありそうなんだけど、なんか、橋が切れてるし。とかなんとかとぼけておりますが、何かアイテムとか使ってみるといい、という結論に達したりする。

で、なんか、女神像が見えるんだけど、ここにたどり着けない。で、石のくつとか、もらったりして、これで氷のすべり台も逆登りできて、よっこいしょっと。うーむ、まだ行けないとこがあるなー。裏側でつながってる、ほら、氷がブロック状にならんでるとこね。あそこはどうするんでひょ。ファイアーで解かせたりしないかなー、とか思ってバシバシやっても、どうにもなんない。もう、しゃーないから、また村にもどって、と。もうこのへんは、リターンの魔法で一発。バノアの家に行くと、自分の子どものようだとかいわれて、ちとむずがゆいような気がするものの、HP とMP をフルにしてくれるので、とりあえず顔出して、ほかにやることないので、またジラの家の地下で弱いモンスターでもいじめてよっ、とか思って、スペースバーの上に、キーホルダーのせてやってたら、見ていなくてもいいのに、やっぱ気になってずーっと見つめていたりする。で、おっー！　レベルアップだよん、と、いきなり、MPのMAX が130に上がって、ふと、気づいてしまった。うわー、すっごい。ファイアーが前はスカスカだったのに、今度は中身もつまってる。シッポまでアンコがつまったタイヤキふうのファイアーに進化をとげたのでありました。ここで、ピーン！とひらめいた。滝田ゆうのマンガで、ふき出しの中に、電球がぽってともるというあのシチュエーションなわけ。このひらめきは大事にしたい。もう一度、氷の世界へ行って、ほら大正解。うれしー。

ぬはっ！

さっ、いらっしゃい！

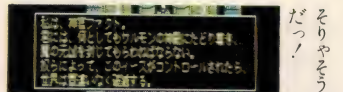
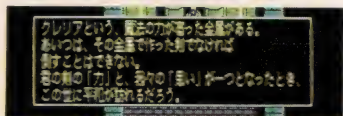
ばごーん！

うっ！　とうとう会えましたね。

やったーい。これで、女神に触って新しい「導きの書」も読めたし。あっ、そうそう、「精霊の衣」もね。これって、変なとこに入り口があって、わりと見つけにくいかもね。階段の下が入り口だかんね。

それから、「幻影の鏡」。おっ、いよいよだなって感じがするよね、こういう何に使うんだかわかんないようなアイテムって。そう、あの女神のとこで書き変わった「導きの巻物」に書いてあったよね。いつわりの入り口があるって。どうしたって、あの扉のとこは入れないってわけさ。で、もうここは見え見えだから書いちゃうけど、この扉の前で、この「幻影の鏡」を使うと、ばびびーん！ってなって、もう1つ扉が現れる。でもここでセーブしとこ。やっぱり、ここはデカキャラさんのおうちだったんだなー。

こいつは、最初のときよりは手ごわい。でも、よく見ると、くびーん、って大きくなって飛び上がって、着地するのは、いま主人公がいるY 座標なんだよね。要するに、1発は当たる覚悟で、突っ立ってると、着地したときに、必ず1発はお見舞いできるってわけさ。でも1発じゃダメだから、なるべく近いとこでビシバシッてお見舞いしちゃいましょ。こいつ、やられてる間は、動きがおそくなるんだから。

6冊目がついに。

そりゃそうだっ！

力と思いか……。

女神から預かってるって？

導きの巻物か……。

あいてる。

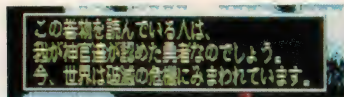
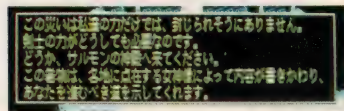
はーるばる来たぜ、〜〜〜っと！

あっちっちっ！

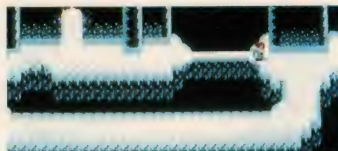
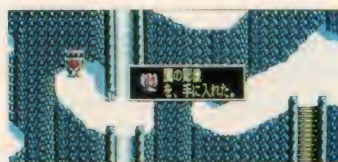
デカキャラをやっつけると、いよいよ、炎の世界。溶岩地帯っすね。アースが生んだ正義はマグマ！のマグマがぶんぶん立ちこめていたりして、ほんとはムチャムチャ熱いはず。なんでアイテムなしで生きてけるのかなー、とも思うが。

ここ、まだそんなに紹介できないんだけど、とりあえずさわりだけね。

まず、わけわかんないので、ふらふらしてたら、偶然、ロダの葉を見つけてしまった。これはラッキーだった。これって、あとで、ないからといって、探そうと思ってもそう簡単に探し出せるものじゃないし、ほんとよかったなー、と思う。

で、これは何の役に立つか、というと、あとで、すっごい通りにくいとこが出てきて、そのとき役に立つのですねー。まっ、これはモンスターとお話をしてみればわかることだかんね。あっ、そうだ、モンスターと話ができるってーの書くの忘

導きの巻物のメッセージ。

サルモンの神殿ね。待っててちょっ！

これは、何て読むんだろ。

れてた。まいったな。ケンボーコミカだぜ。テレパシーの魔法と、謎の物体Xじゃなくて、謎の生物ルーになることができて、この見せかけの姿を利用して、モンスターとお話ができちゃうわけなんだ。話してみると、けっこうしゃべる。なかでも、最近仲間がよく殺されるとかいってて、けっこう後ろめたい気分にさせられる。だって殺してんのは自分なんだから。

それから、2人の少女が巨大な島に運ばれてったとか、いろいろ今後のヒントになりそうなことといってる。

溶岩地帯でも、もちろんモンスターと話せる。なかでもいちばん気になるのが、あいつが裏切らなければ、ヤツは神殿に行けない、とかなんとかいってるとこで、そうか、神殿に行くには、だれかに裏切ってもらわなくてはならないわけなのかーと、ひとりうなずいたりしてる。

ロダの葉も、拾ったのって、だれかがなくしたものらしい、というのがわかる。なくしちゃったよー、となげいてるモンスターがいる。それから、突然仲間としてあつかってくれて、うまい木の実があるからいっしょに食いに行こうぜとかいってくるやつとか。うーむ、もしかすると、ロダの実とかがどっかに落ちてるのかなー。テレパシー使ってると、どんどんMPなくなってっちゃうしね。

1カ所、宝を守ってるモンスターがメチャ強いところがある。あそこって、もう少しレベル上げてから、とかいってる人もいるかもしれないけど、けっこうやっつけるのは簡単。とにかく、ちょっと触る、というかダメージをあたえてやると、動きだすんで、広いところに連れ出せば、もうこっちのもん。例の半身ごし攻撃の冴えを久しぶりに見せつけてやるところなのだ。たまには、こういうのあっていいと思うな。

ずんずん進んでくと、あっとおどろくことに、村があるのだ。さっすがこんなに住みにくいとこに住んでるだけあって、そろいもそろって陰気くさいヤツばっか。あんまり、ここって顔出したくないけど。まっ、通過できるようになるまでは、ここに来なくちゃいけないんだろうなー。

今月は、ここまで。というところで、お便りの紹介、いってみよっ！

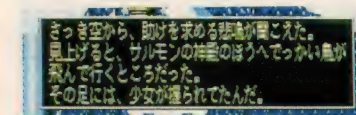
なるほどねー。

通れたーっ！

やたーっ！　追尾機能なのだっ！

くらえっ！

これの使い方は……？　これで、全部行けるようになる。

テレパシーの魔法を使って、ルーに。

うーむ、長いセリフだ。

モンスターのおしゃべり。

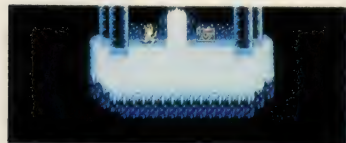
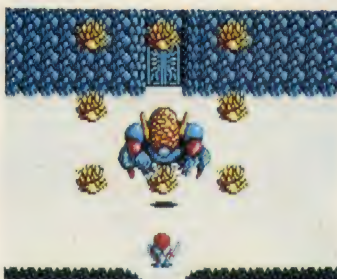
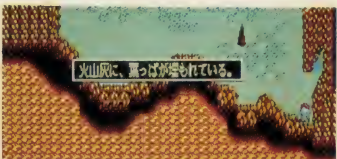
もうだいじょうぶだよん。

女神像に触れると……。

なるほど……。

でね、お便りくれた人、みーんな終わっちゃってるんだよね。まっ、ふつうにやると、1週間ぐらいで終われるゲームだから、しゃーないけど。

まずは、奈良県の上野雅彦君。炎の世界の脱出法とか、例の自動レベルアップのことやなんか。とにかく感動したって書いてある。フィーナ・レアの誕生編を『イースIII』にしてくれとか。ありがとう。

お次は、『ソーサリアン』でもおなじみだった、神奈川県の臥龍&鳳雛君。全アイテムリストと、ラストのデカキャラのたおし方。それから、氷の世界から炎の世界に通じる通路（炎の側）で邪悪な鈴を使うとルーが出現するという技を教えてくれた。どうも、いつもお世話になりやーす。それから前半分の詳細レポートは、兵庫県の西川佳宏君。オープニングは、まばたきすらできなかったって。ありがとう。「久しぶりにゲームに燃えてしまった」のは、兵庫県の三浦健太郎君。各デカキャラの攻略法など。ども。えー、兵庫県が多いな、福成康洋君は、前回の『イース』のときに、あのダルク・ファクトのたおし方を教えてくれた人。各要所の攻略法、ありがとう。もう、エンディングの感動に、手のふるえが止まらないって。熊本県の松岡弘治君は「あんまりいってしまうと、コミカがおもしろくなくなっちゃうだろうから」って、何も教えてくれない。まっ、これもひとつの見識ですね。7800円が安すぎる、というのは福岡県の中村浩也君。まっ、密度の問題だかんね。と、いうところで！

うわっ！　何これ。

やっほーっ！

むふふ。

幻影の鏡！

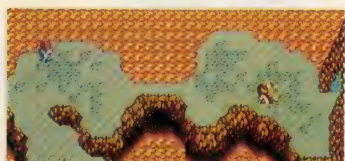
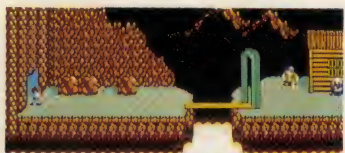
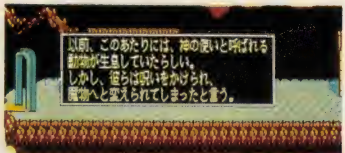
行くぞっ！

出たよん。
うううっ！

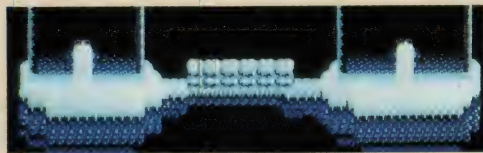
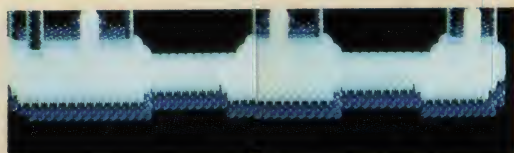
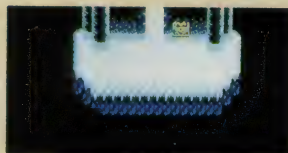
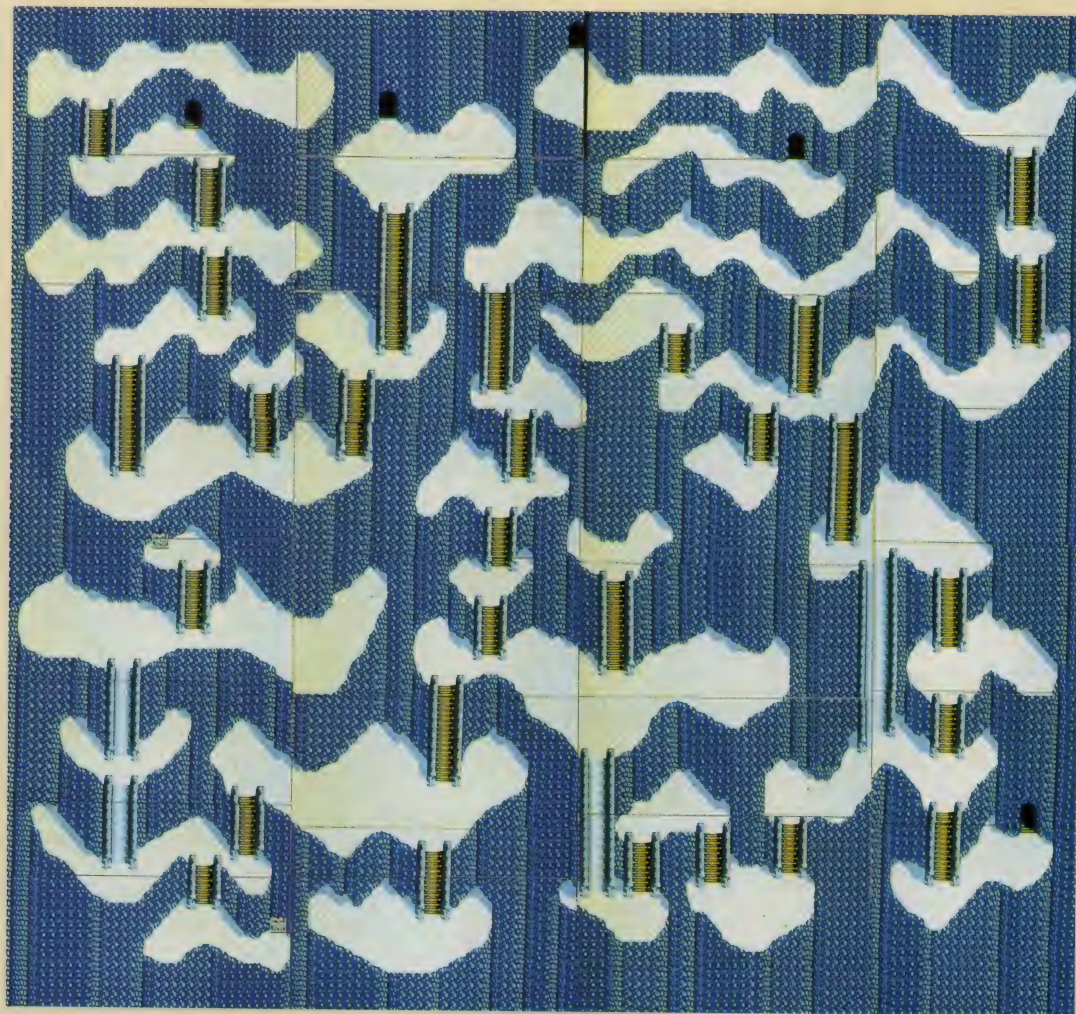
ここでビシバシッ！

ここね。

ここもだいじょうぶ！

このことばが……。

熱そうだな、どう見ても。

おっ、こんなとこに人が。

ルーのこと？

行き止まり！

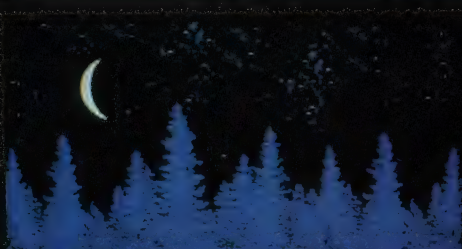
氷の世界完全攻略マップたあ、こいつのことだっ!

いやー、こんなふうになってたんだー、の氷の世界なのであります。ここって、ゲームしながらだと、どうやっても画面写真が撮れないとこがあって、えらい苦労しちゃった。結局ファルコムに行って、エディター上で撮らせてもらったんだけどね。

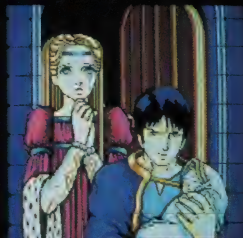
マルチキャラの魅力を大研究!

シルバー・ゴースト

呉ソフトウェア工房

一度マルチキャラの楽しさを知ってしまったら、もうひとりでは冒険に出かけられない?

シミュレーションともRPGともいいきれない、不思議な魅力をもったゲーム。キャラのデザインやマップの表示が、はやりのARPGに似ているので、そういうゲームかと思っちゃう人がいるかもしれないけど、何度もくり返しているように、楽しむべきところが全然ちがう。今回は、思考ルーチンや内部処理の話もふくめ、大解剖しちゃったゾ!

オープニング・デモ画面なのだ

■PC-8801SRシリーズ 7,800円

ジャンルよりもやっぱりアイデア？

毎号、ページを変えながら連続してリポートしていることになるけど、まだ書き足らない部分がいっぱいある。前回までは、（原稿を書くのは）発売前ということもあって、表面的なプレイの魅力についてだけだったけれど、今回は「ニュータイプRPG」特集ということもあり、徹底してシステムの話を書いてしまおう。なにしろ、『シルバー・ゴースト』は、システムに魅力が集中しているゲームなのだからね。

このゲームの場合、最大の特徴としてマルチキャラがあげられるわけだけど、本当の特徴は思考ルーチンのコントロールが徹底していることだ。つけ加えるなら、マップ上の木や草などとキャラの重ね合わせなどにも気がつかわれていて、単にキャラが動きまわるだけのゲームになっていないことも魅力をふやしている。

本当に、最近のゲームは、プログラミングテクニックの向上にともなって、グラフィック処理のスピードはひとむかし前とは格段の差がある。もちろん、ハードの性能向上も理由の一つだが、まだまだ8ビット機も捨てたもんじゃないというところ。そのかわり、ユーザーの目も肥えてしまってきているので、ちょっとでも処理スピードがおそいと、すぐにマイナス要因となってしまう。アイデア勝負だけでは生き残れないのも8ビット機の世界だ。ソフトハウスの人も大変だなあって、つくづく思ったりして。

『シルバー・ゴースト』の場合も、アイデアをいかに形として見せるかという苦労が、いたるところに見受けられる。マルチキャラの場合、必然的に処理しなければならないデータの量はふえるわけだから、メモリーなどの条件はARPGよりもずっときびしい。話を聞くと、残りメモリーは場面によっては数百バイト、もちろん裏RAMも使いきっている。それでも、マップ切りかえ時のディスクアクセスをわずらわしく思ってしまうのだから、ユーザー（ダマシをふくめて）をすべて満足させるというのは、大変なことだ。

アクションゲームなみのグラフィックが、プログラム的には足を引っ張っている形だけれど、このグラフィックをぬきにして語れないところに、このゲームのおもしろさがある。キャラを思考ルーチンでコントロールするということは、プレイヤー側からすれば、手間がかからず、操作は非常に楽になる。そのかわり、自分がコントロールしているキャラ以外の動きは、細かくは指示できないわけだから、どこにだれがいて何をしているかは、画面のどこかで表示されていなければいけない。それがたとえば文字や数字で表示されていたりすると、わかりづらいし、画面上につねに表示用のウインドーを確保しておかなければならない。プレイヤーに対して、親切な処理ではない。

グラフィックを駆使して、キャラの動きやコンディションをプレイヤーに伝えようとすると、処理速度やメモリーの関係から必然的に人数の上限が決まってくる。『シルバー・ゴースト』では、とにかく多くの人数を動かしたいという方針が決まっていたため、思考ルーチンなどを多少、犠牲にしてまでも、プレイヤー側15人という数を確保している。これが5人とか6人だったならば、より複雑な思考ルーチンを組みこんで、もっとかしこい雰囲気のゲームになったかもしれないが、あのゴチャゴチャした集団戦は味わえなかっただろう。

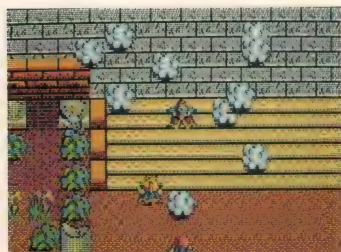
いちばん性格の悪い敵キャラ。

キャラを動かしているパターンについて

すべてのキャラは、思考ルーチンによって動かされていて、プレイヤーキャラの動きに右へならえしているわけではないことは前にも書いた。戦闘時以外にも思考ルーチンで動かしているのは、なんとなくムダに思えてしまうが、人数が多いために移動シーンでも、戦闘シーンと変わらない広さが必要になってしまうため、戦闘と移動を分けることのメリットがないということらしい。むしろ、移動中に突然そのままのシーンで戦闘になってしまうおもしろさのほうが大きい。このことが、このゲームをARPGらしく見せてしまう要因なのだが、敵キャラも明確に意思をもって（思考ルーチンを通じて）行動しているので、ARPGによくあるように「やられキャラ」という感じはしない。敵対する勢力として、しっかり存在している。

キャラの思考ルーチンについて、もう少しくわしく書こう。戦闘時にも、敵と戦うためにはマップ上を移動して障害物をさけなければならないので、移動のメカニズムはまったく同じものと思っていい。目的の場所が、フォーメーションの中の自分の位置であるか、身近の敵キャラであるかのちがいだけだ。

キャラは移動しているうちに何か障害物（木であるとか、建物、カベ）に当たると、まずその障害物の形を判断する。単純なブロックやカベであったならば、方向を変えてさける。このとき、カベなどの左右に長い障害物であったならば、どちらか短いほうを選ぶ。また、味方キャラにぶつかったときなどは、向く方向は一定のサイクルで決められ、必ずどちらかを向くというわけではない。そうでないと交通渋滞が起こってしまうからで、また、効率よく敵キャラを包囲して「袋ダタキ」にする効果もある。

障害物がカギ形をしているときには、開いている方向を選ぶけれど、コの字形をしていてどちらも選べないときには、仮の脱出方向を決めて、とりあえず移動してみるように設定されている。どうしても脱出できない（スタート地点から一定の距離をはなれてもクリアできない）ときには、元の位置にもどってやり直すようになっている。なぜかというと、思考ルーチンにはいくつかのパターンが用

敵のマジシャン。死者を復活させ、ゾンビ部隊を引き連れてくる。

意されていて、まずランダムに選択され、途中で選択し直されたりもする。状況によっては、必ずしも最適のルーチンが選ばれているとはかぎらないし、無限ループに陥ってしまうこともあるため、故意に思考ルーチンをゆらしているわけだ。それに、ほかの味方キャラが障害物となっていることもある。ためしに、わざと複雑な地形のところに誘導して、脱出できるかどうか見てみるといいだろう。さんざん迷ったあげく、たいていはちゃんと出てくる。

味方キャラどうしが重なれないのは理由がある。ある程度選択にランダムがかけられていても、基本的に同様のルーチンを通っているために、全員が同じ位置に集まってしまう。そうすると、同じ場所から15回攻撃できるので、袋ダタキにしなくても、どんな強い敵キャラもたおせてしまうのだそうだ。ただし、プレイヤーのコントロールするキャラだけは半キャラ分だけ重なれるようになっている。そうしておかないと、味方に囲まれて自分が動けなくなってしまうからで、これを利用すると最前線で戦っているキャラも、外へ脱出させられる。HPの下がったキャラを後ろに回すテクニックで、このことを覚えておくと、キャラの消耗を防ぎ、戦力を維持できる。

戦闘時に敵キャラを選ぶパターンは、座標で左右方向に近いものを選択するようになっている。開発の初めのころには、すでに味方が戦っている敵キャラは無視するようにしてみたこともあるのだが、そうすると袋ダタキという状況が生まれないため、強さに差がある敵をどうしてもたおせず、とりやめになった。特定の敵キャラに集まる傾向があるのはそのためで、あとはプレイヤーが一人一人をとり上げて敵と当たらせるしかないとのこと。

画面の外でも戦闘は継続するようになっているが、戦闘が終わると、画面の中へもどってくる。そうしておかないと、敵キャラがそばにいるかぎり、マップの端まで追いかけていっちゃう。プレイヤーが気がつかないと、迷子でロストということもありうるので、これもボツとなった。画面外追いかけの処理が生きていたときに、敵グループの待ちぶせ処理との関係で、敵の指揮官だけが殺されているという現象がよく起こったそうだ。画面外へモンスターを追いかけていったキャラが、優先順位の関係で指揮官だけを攻撃して帰ってくるからだそうだ。

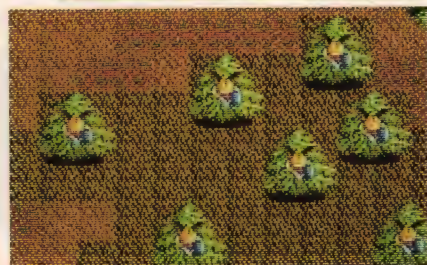
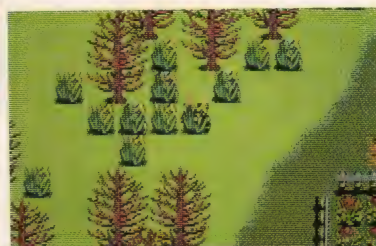
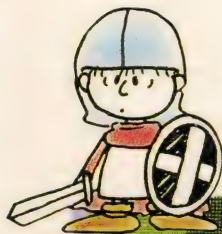
画面内追いかけを利用したずるいテクニックもある。プレイヤーキャラを適当な位置に動かしてスクロール画面の範囲をコントロールするのは前号に書いたが、BS（後退）キーを使うと、よりずるい手段がとれる。

BSキーでスクロールモードに入ると、敵キャラも味方キャラも止まっているわけだが、じつはGRPHキーを押すと動きだす。これは思考ルーチンの効果を見るための、いわばデバッグモード。画面をスクロールさせて、はぐれたモンスターや敵の生き残りを見つけ、その画面のまま

味方についた敵キャラは、画面を切りかえるとヒラのソルジャーになる。

ILLUSTRATION/TATSUMA MINAMI

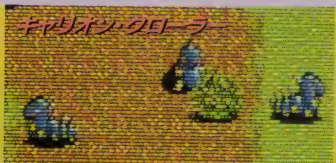
わかるかなー？　チラッと頭が見えているんだけど。

これも、本人たちは隠れているつもり。空中にいるから、まる見え！

ランスロットが死ぬと表示される、トライアゲインのウインドー。一見かわいっぽいけど、よく見ると……。

キャメロット地方にすむモンスターたち

モンスターたちの性格を知っていれば、無用の戦いをさけられるし、レベルアップのイイカモにもできる。部下をうまく立ちまわらせるコツさえのみこめば、モンスターはちっともこわくない。おそろしいのはやっぱり人間だ！

トレント草原、ロザラムの森
ふだんは近づくと逃げるが、攻撃を受けるとしつこく追いかけてくる。

サリー草原、ロザラムの森、ダーリントンの森
自分が攻撃を受けると反撃する。逃げることはない。

グールの森、青い沼
仲間が攻撃されたり、近くで戦闘が起こると集まってくる。けっして逃げない。

トレント草原、サリー草原、ロザラムの森
自分が攻撃を受けると反撃するが、ＨＰが減ると逃げだす。

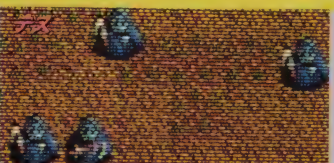
遺跡の地下
近づくと突然、地面からわき出て襲ってくる。ＨＰが減っても逃げない。

ドーヴァ海岸、青い沼
ナワバリに入ると集団で襲ってくる。ＨＰが減ると逃げる。

ドーヴァ海岸、青い沼
近くに寄ると襲ってくる。ＨＰが減ると逃げだす。

ゴラの遺跡
一定の距離まで近づくと襲ってくる。ＨＰが減ると逃げる。

ウェルズ山地、バルバラ山
近づくと攻撃を開始し、死ぬまで戦闘をやめない。

グールの森、ゴラの遺跡
仲間が攻撃を受けると、いっせいに集まってくる。ＨＰが減ると逃げる。

ウェルズ山地、ペニン山地
仲間が攻撃を受けると集まってくる。けっして逃げることはない。

ウェルズ山地、バルバラ山
自分が攻撃を受けると戦い始める。ＨＰが減ると逃げる。

遺跡の地下
仲間が攻撃を受けると集まってくる。ＨＰが減ると逃げだす。

ペニン山地、バルバラ山
仲間が攻撃されたり、近くで戦闘が起こると集まってくる。ＨＰが減ると逃げる。

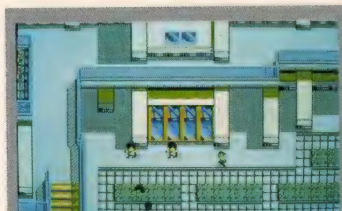
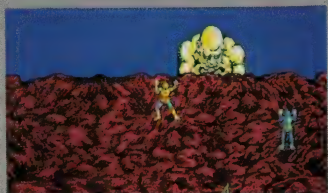
トレント草原、サリー草原、ダーリントンの森
近くに寄ると襲ってくる。ＨＰが減ると逃げる。草の中や日陰から出られない。

ログリス海岸
ナワバリに近づくと攻撃をしかけてくる。死ぬまで攻撃はやめない。

グールの森、ダーリントンの森、ペニン山地
仲間が攻撃を受けると集まってくる。ＨＰが減ると逃げだす。

ゴラの遺跡、遺跡の地下
近くに寄ると襲ってくる。けっして逃げない。

GRPHキーを押していると、画面の外から味方キャラが（プレイヤーキャラを置き去りにしたまま）走ってくる。ゲームのバランスはこわさないので、ためしに使ってみるのもいいだろう。ただし、キャラの動き方を把握していないと、障害物の多いところでは、全員がすぐに集まってくるというわけにはいかないし、山地のように、横方向に障害物ののびているところでは、あまりすすめられない。

どちらかといえば、そういう使い方よりも、コの字脱出のようすを楽しんでもらいたい。

オマケゲームその1。終了条件は入っていないよ。

まぼろしのカベ登りシーン。本編では削除となったが、オマケゲームとしてディスク内には存在している。

敵キャラの性格設定など

敵キャラは、マップからマップへと移動するルシアス配下の戦闘部隊と、エリアから動かないモンスターとに分けられる。いずれも1グループ最大16人（ひき）。1つのエリアにはプログラムの処理の関係上、敵部隊とモンスターグループとが1つずつしか存在できない。

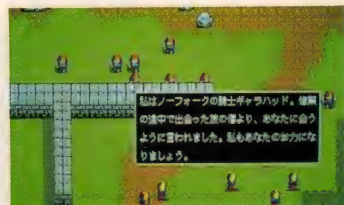
敵の部隊は味方の残り部隊数によって、クラレンスの村に進むか、キャメロット城にもどるかが決定される。ただし、移動しようとするマップにすでに部隊が存在する場合には、移動できない。部隊の移動そのものも、数ターンおきに行われるので、比較的ゆっくりと進行する。

ターンの数え方だが、プレイヤーの部隊がマップを移動するか、キャンプするごとにターンが進む。砦などのモンスターのいないところで、キャンプを何度もくり返すと、それだけターンも進んでしまうので、不必要なキャンプはさけるべきだろう。

敵の戦略としては、マップ内の一定のエリアを移動しながら待っているか、同じ場所で動かずにいる。あるいは隠れて待ちぶせしている場合もある。また、騎兵のように、画面内の人数によって逃げたり襲ってきたりするのもいる。

モンスターの性格設定をまとめてみたので、プレイの参考にしてみてほしい。グループ全体で敵意（戦意）の有無を判断しているものも多いので、周囲の状況を見ながら戦闘をしかけるかどうかを決めるようにすると、かなり楽にプレイできるはずだ。CAPSロックキーの入れっぱなしはよくない。戦意のないモンスターだけのときには、マップを出たりキャンプできることに気がついたかな？

いろいろなゲーム展開がある

集団戦の効果で、ランダム要素の少ないシステムのわりにゲーム展開が一様とはならない。プレイヤーのコントロールできるグループが余裕をもって数多く設定されているため、プレイヤーの行動自体が乱数の効果を発揮しているのだろう。ゲームのほかの部分が思考ルーチンによってしっかり固められているので、プレイヤー側は安心して（？）勝手な行動をとれる。逆にいうと、こういうふうにプレイしなさいという形がないため、何度プレイしてもおもしろいし、また、デザイナーにストーリーを強制されているイメージも少ない。

まずギャラハド君に会う。

ほしいのは風のベール。

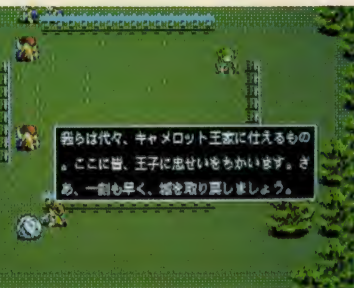
SELECT [MEMBER]

TEAM NO 01

NAME	CLASS	LIF	LV	AT	DX	DF	AV	RE	LR	ITEM
ランスロット	PRINC	072	00	04	07	08	07	06	10	WIND VL
ジョー		030	05	05	04	05	04	04	03	
ビル		033	05	04	04	04	04	08	03	
アラン		037	05	04	05	06	06	04	03	
アイラス		030	05	04	05	04	05	05	03	
ウィリアム		031	05	04	04	05	06	04	03	
デニス		032	05	05	03	04	05	06	03	
フェルナンド		040	05	04	06	05	04	04	03	
フランシス		031	05	06	04	04	04	07	03	
イノセント		033	05	04	04	04	04	04	03	
[illegible]イス	SOLDR	032	05	06	04	04	03	04	08	

気づかずに横を通り過ぎてゆく。

ごらんのとおり、どんどん先へ進める。

この先に目的のグループがいる。

ごっ対面♡

ゲームをコンプリートするのに必要なアイテムは3つで、トラップといえるのはマジシャンの使い方と、エクスキャリバーの入手方法、青い沼にいくつかあるおぼれる場所くらい。

いったん強いチームができてしまえば、それほど苦労することはないだろう。時間がかかってもよいので、地道にトレント草原あたりでレベルアップしておけば、それほどひどいことにはならないと思う。ある程度レベルをかせいだならば、各マップで待っている味方グループをひととおり訪問して、グループ数を確保しておけば、ランスロット王子が死なないかぎり、なんとか態勢を立て直すことができるはずだ。

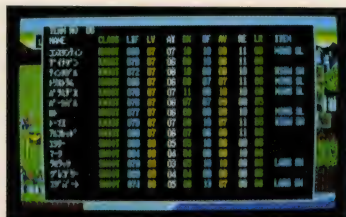
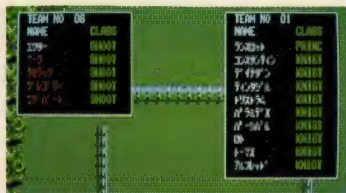
で、地道な努力のキライな人向けに、ちょいと変則的なプレイの例も紹介しちゃう。ダマシの場合、テストプレイでさんざんまっとうな（イレギュラーなのもふくめて）プレイをしつくしてしまったので、最近はこの方法ばかり使っているという、保証つきのヤツだ。

ランスロット君に教会でヨロイを着せたなら、まっすぐトレント草原に向かい、ギャラハド君の部隊と合流する。彼の部下の中にルイス君というのがいて、風のベールを持っている。このアイテムをランスロット君に持たせ、ほかの者たちは別チームをつくってすべて移籍してしまう。そうしたら、ランスロット君ひとりでペニン山地の手前の、山道の入り口まで、なんとか進ませる。途中で戦闘になりそうになったら、森の宿や森の教会に逃げこんで、ついでにコントロールできる部隊をふやしておこう。ひとりで行くので、ぜったいに戦闘にならないように気をつけなければならない。うまく敵部隊をやり過ごすのがポイント。袋ダタキにあったら、ひとたまりもない。

山道の入り口には、コンスタンティンの率いるレベルの高い兵が待っているので、＃1チームにすべて吸収すると、かなり強い部隊ができあがる。

難点をいうと、コンスタンティンのグループは、HPが下がっても逃げてくれないので、慎重にプレイしないと意外に損害が出ること。シューターたちまでいっしょに吸収した場合には、キャラの種類が3つとなり、敵兵を捕虜にできるケースが減ってしまうことぐらいかな。

まっ、あくまでも悪いプレイの例といったところかな。それから、先月号のマップで、海の階段と青い沼の間のルートが落ちていました。ゴメンなさい。書き加えておいてね。おわびに教えてしまうと、青い沼と森の前とが一方通行でつながっているよ。それから、遺跡の地下と森の教会がやはり一方通行だけれど、これはマジシャンをつくったことがある人なら、知ってるね。

おーっとそうだ、もう1つあった。最初のページのタイトルグラフィックが左右逆でした。これもゴメンなさい。ランスロットが左手で剣をふりあげているのではありません。あれはまちがいです。

レベルも高いが、モンスター・スレイヤーも魅力！

さっそく、チームに移す。

これはちょっとやりすぎ。少し鍛えないとドラゴンはムリ！

A

B

Ⓐデカキャラその1。大ダコ。
涙のしずく石を持ってる。それほど強くはない。手前のサメに勝てれば楽勝／

Ⓑデカキャラその2。ドラゴン。
こいつは炎を吐くから、虹の盾なんかほしい。勝つと突然、重要なアイテムをもらえる。

ファンタジーシリーズの完結作ついに登場

PHANTASIE III ニカデモスの怒り

ファンタジーIII

スタークラフト

ファタジー最終章

GOODとEVILの最後の戦いの時が来た。勇気ある冒険者はニカデモスに立ち向かわなくてはならないのだ

ファンタジーシリーズ、全3作の移植がすべて完成した。これは、アメリカSSI社からオリジナルが発売されており、ほぼ1年を経てスタークラフトから発売される。最近、『ウィザードリィIII』、『マイト・アンド・マジック』と、海外からの移植RPGをやってきたHeartとしては、と一ってもウレシイ。これで、また夜も眠れない日々が続くのではないだろうかと、心配であったりするきょうこのごろなのである。とにかく『ファンタジー』シリーズは『I』、『II』と、シナリオがすばらしかったし、ゲームバランスも絶妙だったので、期待して待っていたのだけれど、今回は、ゲームのスタイルが、ガラッと変わってしまったので、そのへんをスタークラフトに取材に行って聞いてきたのだ。ウーム、ナカナカ、いいんでないかい。

ゲームを立ち上げると、この画面から始まるのだ。

『ファンタジーIII』の舞台、スキャンドル島のマップだ。今回は、外マップが完成しているので、外は気楽に歩けそうだ。

 ■PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ 6月10日発売 X1シリーズ、FM77AVシリーズ 7月中旬発売 各9,800円

RPGはファンタジーIIIによって新時代を迎えた

日本のソフトハウスのなかでも、いつかは出るだろうと予想していたアイコン画面表示のRPGが、なんと、予想だにしなかった『ファンタジー』シリーズの第3弾『ファンタジーIII・ニカデモスの怒り』で実現されたのだ。

今回は、まだ完全に動くバージョンができていない段階だから、その後、製品化されたとき、若干の変更があるかもしれないけど、それはカンベンしてほしいなっと。

大胆な改良で操作性UP!

今回、スタークラフトに行って、実際にこのゲームを見てみるまでは、『ファンタジー』シリーズの最終章ということから、たぶん前作、前々作と、画面的に変更はあまりないのでは？と思っていた。なぜなら、『ファンタジー』の『I』も『II』も、あまり変更点はなかったし、マニュアルさえもほとんどいっしょであったからだ。

しかし、スタークラフトの担当の山口さんに、この『III』の画面を見せられて思わず「アッ」と思ってしまった。AMIGAやMacのRPGを知っている人ならけっこうおなじみの画面だろうけど、そうでない人なら、私と同じようにビックリするのではないだろうか？（海外ソフトダイジェスト担当S氏は笑っておられましたが）

大体、こんな画面は、ビジネスソフトや、ツール関係にはよくあるけど、それをRPGに持ってきてしまうというのは、「大胆」のひと言につきると思ったのだ。

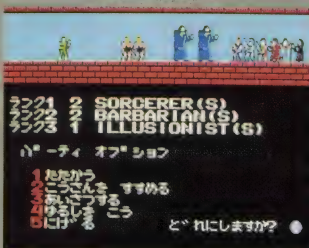
それにしても、『ファンタジー』シリーズは、エポックメイキング的な作品であると私は見ている。ストーリーや、モンスターなどは、じつにオーソドックスである。『指輪物語』をモチーフとした『ファンタジー』シリーズのストーリーは『I』から『III』までで1つの物語が完成する。『I』や『II』は「ニカデモス」の邪悪な力によって征服された島をとりもどすまでの物語で、彼自身は登場してこなかった。『III』でついに決戦が行われることになる。

前2作で画期的だったのは、キャラクターが移動した場合だけマップが現れる画面であった。現在では､けっこうポピュラーなものになっているが。そして、この『III』では、もう、日本ではほかに類を見ないアイコン画面で、98シリーズだけではあるが、マウス対応（バスマウス）になっていて、ゲームの進行が小気味よいのである。

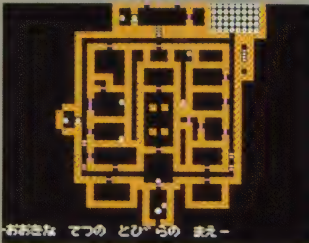
I､IIとIIIの比較だよ

表マップ

『II』の表マップ。画面が大きいのが特徴だった。

縦長になった。マップ自体は小さくなってしまった。少し見にくいかな？

戦闘場面

戦闘シーン。戦闘場面を真横から見た図となっていたのだ。

戦闘は、上から見た図となった。グラフィックが、とってもリアル！

地下洞窟

地下洞窟は、バックが黒で、カベだけが表示されていた。

地下洞窟は地面も青色のブロックで表示され、ドアも絵になった。洞窟全体の画面を見ることはできなくなっている。

ここに使った『III』の画面の写真はすべて98のものであるけれど、88や、そのあとに出るＸ１、FM用のものも、ほとんど同じ画面になるので心配は無用。ただ残念なのは、マウス対応ではないことだ（98については、400ライン対応のモニターが必要である）。

さて、気になるモンスターは、今回はおよそ80ぐらい。『Ｉ』や『II』とそれほど変化はないけれど、グラフィックが見ものだぞ。それはのちほど。そしてアイテムだけれど、180ぐらい用意されている。Armoryへ行けば買えるものもあるし、戦闘や、特定の場所へ行かなくては手に入らないものもある。

実際にゲームを進める

取材で、サンプル版をもらってきたので、ゲームを始めた感じをレポートしよう。

まずゲームを立ち上げると、『ファンタジーIII』のタイトル画面のお城が出るのだ。あれ？　『マイト・アンド・マジック』のときと似てるな？と私は思ってしまいました。さて、ゲームのスタートのところをマウスでクリックすると、町を選ぶ画面となる。始めたばかりだと、町のギルド（メンバーをそろえるところだけれど）の中にはだれもいない。キャラクターをつくるか、『Ｉ』や『II』で成長させた歴戦のキャラクターを移動させるかどちらかである（もちろん『Ｉ』や『II』をやった人であれば移動させたほうがよいのはいうまでもない）。ユーティリティーディスクを使って移動、もしくは、キャラクターをつくるコマンドを選択してつくるわけだ（『Ｉ』、『II』では、ギルドの中で新しいキャラクターをつくれたのだけれど、今回はユーティリティーディスクでつくるワケだ）。サンプル版では、ユーティリティーディスクはもらえなかったので、中に入っているキャラクターをつくってプレイするから、キャラクターメイキングのところは、また後日にまわさなければならなくなってしまった。

文字は英語が主体なのだ

百聞は一見にしかずということわざどおり、写真を見てもらえばよくわかると思うけれど、表示のことばは、ほとんどが〝英語〞なのだ。なぜか？　山口さんの話によると、アイコンの画面にした場合に、日本語表示で表すと、文字が大きくなって、バランスをとるのがむずかしく、見た目にもきれいではないということである。部分的に表示は日本語で表されることも（スクロールや、パーティーの移動時、モンスターと出会ったときなど）あるけれど、文字が４倍の大きさで表示されてる。やっぱり、全部日本語にしたらバランスはガッタガタになってしまうだろうなと思えた。でも、そんなに不安になることもないようである。マニュアルは日本語だし（当然）、ゲームをやり慣れれば、そんなの気にならなくなるし、なんか、AMIGAのソフトでやっているような錯覚を起こさせてくれると思うよ。英文もそんなにむずかしくはないしね。

町に入ろう

ゲームを立ち上げると、まず、いくつか町が出てきて、どこから始めるか選択するようになっている（当然、自分のキャラクターがいる町を選ばなくてはいけないのだが）。そのさい、自分のキャラクターがいるかいないかを見分けるために、町をクリックしたとき、キャラクターの名前が色分けされて表示されるのだ。黒色で名前が表示されたキャラクターは、その町のギルドにいるけれど、水色で名前が表示されたキャラクターはその町ではなく、ほかの町にいる、というわけなのだ。自分のキャラクターがいる町にちゃんと行くように。

町に入ったら、まずGuild。ギルドでキャラクターを参加させなければ、ほかのところへ行けないので、とにかくギルドでパーティーを編成してこよう。

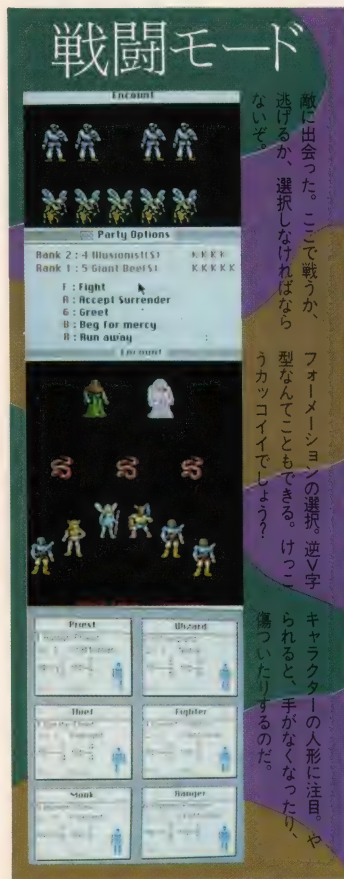
パーティーを編成して、ギルドを出たら、町を出て、外の世界へいざ出発なのである。

外へ出ると、画面が左端に出るけれど、『Ｉ』、『II』と比較すると少し小さめなグラフィックだ。もう少し大きくてもよかったんじゃないかな？　移動に関しての操作性は、マウスよりキーボードの２、４、６、８キーを使ったほうが速いのだ。外マップは、今回の場合はすべて完成されており、『Ｉ』、『II』のときのように歩いたところだけ表示されるという方式ではない（洞窟は、前と同じようにマップは完成されてはいないんだけれどね）。シンボルは、『Ｉ』、『II』のときのような丸ではなく、馬の形になっている。ちょうど、チェスのKNIGHTの駒を動かしているように見える（山口さんに聞いたところによると、そういった考えで馬にしたそうである。納得）。

こりゃもう大さわぎ!!

敵に出会った。ここで戦うか、逃げるか、選択しなければならないぞ。

フォーメーションの選択。逆V字型なんてこともできる。けっこうカッコイイでしょう?

キャラクターの人形に注目。やられると、手がなくなったり、傷ついたりするのだ。

戦闘もひと味ちがったものになった

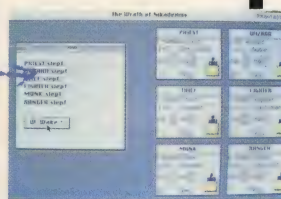
敵に遭遇したら、すぐ戦闘？　イヤイヤ、『ファンタジー』シリーズは、まず敵に会ったら、5つのコマンドによって、敵に対処できるのだ。1つは戦う。そのほか降参をすすめる、挨拶をする、許しを請う、逃げる、というのがそれだ。これは、『I』から『III』まで共通していて変化はないが、『III』で初めてやろう、という人にはこれを覚えてもらって、状況によって判断してもらえば、それだけゲームの展開が有利になると思うよ。さて、いよいよ戦闘、となるけれどここで『III』にしかない特徴が次々と出てくるのだ。

戦闘位置の変更が、その最も顕著なところだろう。つまり、パーティー6人が、いつも決まった場所で戦うわけではなく、状況に応じて3段階（前衛・中衛・後衛）に分かれたポジションで戦闘ができるようになったのだ。敵のモンスターは、『I』や『II』のときからそういった感じで攻撃してきたのだけれど、こちらのパーティーは自由に戦闘ポジションを変更できる機能はなかったので、前にいる騎士や戦士が弱いときはつらかったし、魔術師を後ろにまわしたいと思っても戦闘中にはムリだった。しかし、この機能を使えば、戦士や騎士を前衛に出し、魔術師を後ろに位置させて戦闘をすることが可能だし、全員を前に出して戦闘することもできるようになってしまった。けっこう戦闘のバリエーションがふえるんじゃないかな？

さてもう1つ、『III』で加わったことは、BOW（弓矢）を使えるということである。攻撃法は、『I』では、THRUST、ATTACK、SLASH、LUNGE、CAST、PARRYという6つのコマンドだった。『II』になると、それにTOSS（石を投げて相手を傷つける。刀で切れない遠くにいるモンスターを傷つけることも可能であった）というコマンドがふえたけれど、『III』では、TOSSのかわりにFire Bowというコマンドがふえたのだ。これは当然、キャラクターがBOWを持っていなければならないが、矢のほうは、いくら射ってもなくならない、つまり射ほうだいなのだ。呪文で、矢に火をつけることもできて、敵に高いダメージをあたえることも可能だから、けっこう楽しくなるようにできあがっているんじゃないかな。

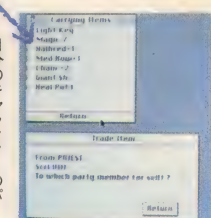
Armory
前はアイテムにすべて数字がついていたけれど、今度は、直接マウスで買い物ができるのだ。ウレシイね。

Bank
銀行へは足しげく通うこと。レベルアップや呪文を覚えるときもお金が必要なのだぞ。

Guild
ギルドはメンバーを集めるほかに、レベルアップや呪文が習える場所がある。

Inn
4月号で紹介したときはまくらがあるといってたけど、あれはふとんに変わってしまったのだ。グラフィックは変わってないけどね。

Mystic
占い師だけど、メッセージはすべて英語。得点も出るから注意していておくれ。

Inspect Person
自分のキャラクターのパラメーターを見る。こんなに項目があるのだ。

Cast Spell
特定の魔法は町の中で使えるのだ。

Trade Item
これが新しい機能。一対一で持ち物が交換できるようになったぞ。

町の中のご案内

キャラクターのグラフィックは全面変更

この『ファンタジー』シリーズは、地上、地下を問わず、パーティーの表示は、シンボルで表されていた。キャラクターのグラフィックが見られるところといえば唯一、戦闘画面のときだったけれど、そのグラフィックが強化された。

今までのアニメチックなものではなく、けっこうリアルな描写になっている。まず、モンスターのほうだけれども、およそ80種類で、それぞれが1つずつグラフィックをもっていて、重複しているものは1つもない。パーティーのほうはといえば、ヒューマン(人間)やエルフ、ドワーフ、ミノタウロスといった種族別にグラフィックをもっている。『I』、『II』の場合は職業別だったけれどね。これは、写真をよーく見て比べてもらえばわかるでしょっ。

前作からみると、なかなかシブクできあがっているので、となりで見ていたダマシ

先輩も「なかなかいいんじゃなぁーい」といっていた。

実際の戦闘に入ると、敵と、自分のパーティーが表示され、攻撃が始まるけれど、攻撃する人と、やられる人が、白く光ってしまう。だれがだれをやっつけたかがわかる仕組みだけど、攻撃側から石の粒みたいなものが、その敵に向かっていくのが、なんともユニークでおもしろいのだ。

そして、ここにもう1つ、このゲームの最大の特徴ともいえる機能がついた。パーティーの状態が表示されているところにキャラクター形をした人形があるのがわかるだろう（写真参照）。

その人形はパーティーの状態を表しており、すべてが青のときは正常であり、戦闘によって、手や足が傷つけば、その部位がピンクや赤になり、もっとひどく攻撃を受ければ、手や足がとれてしまうという、生々しい戦闘の表現に成功している（でも、よーく考えると、残酷な気がしないでもないのだけれど）。当然、手がとれてしまえば、刀での戦闘は不可能となる。なかなかリアルだなという感じはするぞ。

戦闘に勝利すれば、経験値とGOLDがもらえ、さらにアイテムが手に入る場合もある。ただ、ここで手に入ったアイテムは、町に帰るまで使用も不可だし、それが何かも判定できないのだ。最初の町の近くには、洞窟もあるのでそこに入ってみることにしよう。

洞窟の中は、前にいったように、マップは完成されてはいないのだ。一歩一歩、あたりを確かめながら進んで行くと、ドアが見えた。アレッ？　確か『I』、『II』の場合はドアといっても、線があるだけだったし、洞窟のグラフィックだって、地下が黒で、あまり凝った印象はなかったよなあ。ウン、雰囲気出てるなー、と思いながら先へ進んだけど、なにぶんレベルが低いので、あまり奥へは入らなかった。

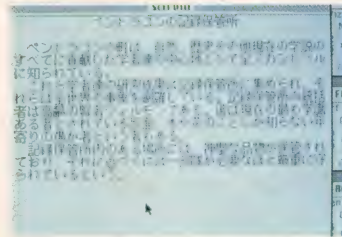
町に帰ってさあ休養

戦闘を終え、傷ついたパーティーを温かく迎えてくれるのは町のINNである。おっと、その前に町に入るとパーティーを待っているのはアイテムとGOLDの分配である。アイテムは、ここで初めて、何をとったのか？ということが判明するのだ。装備するか売るかは、君が自由に判断すること。GOLDは、比率によって分配される。また、経験値も比率によって、分けられるので、その値を入力してほしい。たとえば、戦士には1、騎士には2、というように。レベルを上げたい人には、重点的に経験値をあたえることもできるから、有効に利用しよう。

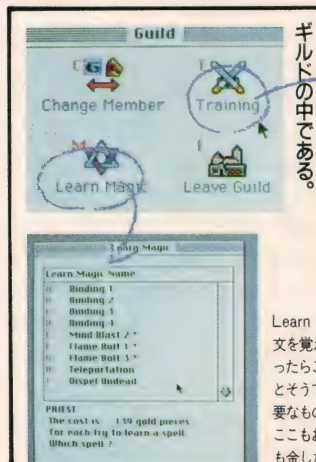
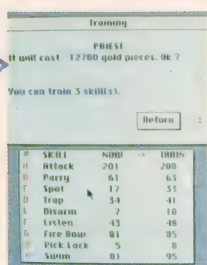
GOLDは、分配されたあと、強制的にBANKに預金されてしまう仕組みになっているので、Armoryで買い物をしたり、Guildでレベルを上げたりしたいとき（レベルを上げるには、お金が必要で、初期のパーティーはお金に困ることが多いのでムダ使いには注意しよう）は、いちいちBANKに行って払いもどしをしなければならない。これはチョットめんどうだけどね。

レベルUPも新しい

レベルを上げるのに必要な経験値がかせげたな、と思ったら、BANKでGOLDを払いもどしして、ギルドに行こう。ギルドに入ったらトレーニング。もし、レベルアップできるところまで経験値が上がっていなければ、あとどのくらいでレベル

外マップ。下の説明は日本語で表示されることもある。

スクロールはごらんのとおりの日本文。

CAMPをしたところ。呪文やアイテムを使えるのだ。

ギルドの役割

ギルドの中である。

Training　レベルアップをしてくれるところだけど、レベルアップできる経験値がないときは、あとどれくらいでレベルアップできるかを教えてくれる。当然お金が必要だ。レベルアップができたときは、好きなSKILLを上げられる。

Learn Magic　呪文を覚える。呪文を覚えられるレベルまで上がったらここへ来よう。有効な呪文とそうでないものがあるから、必要なものから覚えていくとよい。ここもお金が必要、ギルドのさたも金しだいといったところか。

アップできるかを教えてもらうことができる。レベルアップができるまで、経験値が上がっていれば、そのぶんGOLDを要求してくるから、GOLDを払うわけだ。そうするとレベルアップするんだけど、パラメーターは、何を上げたいか、ということが選択できるようになっているのだ。ふつう、パラメーターは、レベルアップ時に自動的に上がっていくものなんだけれど、この『III』ではそれを自分で選べるのだ。有効に利用しよう。また、ギルドでは呪文を習うこともできる。呪文を習えるレベルまで達したら、ギルドに来て呪文を習っておこう。もちろんGOLDが必要なのはいうまでもないこと。このあたり、GOLDについては、このゲームはとてもシビアなのだ（まあ、RPGは、GOLDについてシビアなゲームが多いけれど、レベルが上がってしまえば、あまり気にならなくなるから、最初はガマンというところだね）。

レベルをアップさせ、呪文を覚えることができたらギルドを出て、MYSTICへ行こう。ここには占い師がいて、君たちのゲームの達成度と、適切なアドバイスをしてくれるところだ。『III』では、アドバイスのことばは英語で表示されるから少しわかりにくいかな。

悪の権化「ニカデモス」の邪悪な力をおそれずに冒険を進める君たちよ、最後の戦いに勝利して、「英雄」となれ！

アイテムのトレードが簡単に

これまでの『ファンタジー』シリーズのなかで大きな不満だったのは、アイテムをトレードしようというとき、めんどうくさかったということだ。なにしろ、1つのアイテムをパーティーのほかの人にわたそうと思っても、その当事者だけではなく、パーティーに参加している人のすべてのアイテムをはずして、わたさねばならなかった。それから、また全員が装備しなければならない。非常に手間がかかったのである。しかし、今回、それが改善された。トレードができるようになったのである。まあ、この機能は、あって当然だっていう気もするけれどね。

レベルアップや、アイテムトレードなど、すべてが終わったらINNで休養だ。INNはふとん（最初はマクラだったらしいが）のマークがついている。INNに入ると、キャラクターの人形のところにふとんがかけられ、HP、MPが回復する（当然、戦闘で手や足の傷ついた人形も、すべてが青色となる）。そうしたら、セーブをしておこう。セーブはすべてが終わったあとにしよう。

町の外にも宿屋はあるけど、金をとられるのだ。買い物もできない。ただ泊まって、HPとMPを元どおりにしてくれる。

記録の保管はペンドラゴン

ペンドラゴンの記録保管所は、最初の町からすぐのところにあって、パーティーの行動を記録してくれるところだということだ。大きな仕事をしたあと（洞窟の征服をしたあとなど）にはここへ行くこと。

以上、ズラーッと、取材してきたことを書いてきたけど、あと、『I』、『II』と変更して目立ったところは、パラメーターに身分がついたこと。偉い身分だとか、そうでない、ということが加わったらしい。それと、Deadになったとき、『I』、『II』の場合、呪文で復活させるとSKILLが減ってしまうということがあったけれど、それがなくなったのだ。つまり、復活しても、死ぬ前となんら変わりはないということだ。なぜか？　プレイヤーは、リセットしてしまうからだそうだ（ゲームをよく知っている君たちなら、その理由は十分に理解できることだろう）。

とにかく、この『ファンタジーIII・ニカデモスの怒り』は、見どころいっぱいで、RPGファンなら一度はプレイして損はないと思うぞ。この、最先端のシステムでRPGがプレイできるなんて、君たちは幸せ者だ。このゲームはけっしてマニア向けではないし、ストーリーもしっかりしているから、初心者でも十分楽しめそう。できれば、第1作から順にやってもらうと楽しさ倍増！と思うよ。じつに良心的なファンタジーRPGなのだ。それからMUSICも期待してくれ。今まではなかったものだけれど、なんと音楽がついたのだぞ。もちろん98シリーズ用にもついたから、98ユーザーはサウンドボードを用意して待っていておくれ。

それから、『マイト・アンド・マジック2』の話だけれど、やはり、あの別世界への門の向こう側の話らしいと山口さんが話していました。年末には出るというので、そちらも楽しみだな。今年もRPGがオイシイ？

レコード業界パロディー巨編!?登場

ディレクター物語

ビクター音楽産業

ついに出たゾ。ギョーカイRPG!

RPGに、新しいジャンルが登場したゾ。カタカナ仕事を明るくパロってシミュレートしちゃおうというのが、この『ディレクター物語』なのだ。業界RPGと勝手に名づけたけど、もしかすると、これから大流行するジャンルかもしれない!?

音楽小僧のあこがれ。ビクター青山スタジオ内部。

ゲームになるとレコード会社はこうなる!?

キミも業界人になれる!?

しかしなんだネ、いまだにカタカナ商売全盛のきょうこのごろではある。業界ドラマもずいぶんはやったし、デザイナー、イラストレーター、ディレクターなど、〝カタカナ仕事につけるかもしんない〟専門学校も大流行している。また、ギョーカイ用語なんちゅーのも、マスコミ大好き少年少女の特権意識(?)をえらく刺激するものであるらしい。そんなわけで、ギョーカイ人は、ナウイ、カッコイイ、ハヤイ、ヤスイ、ウマイといった〝並1丁370円的〟状況なのである。

で、どうしてこんなことを書いたかっつーと、この業界RPG『ディレクター物語』が登場する下地は十分にあったってことをいいたかったわけ。むしろ、もっと早く出ても不思議じゃなかったくらいなんだよネ。実際に仕事にしちゃうと大変そうだけど、ちょっとのぞいてみたいな、というワガママなキミたちのために、ホンモノのディレクター氏が作っちゃったのがコレなのだ。

前置きはここまで、さっそく作者の吉岡さんの話を聞こう。彼はロックのディレクターをやっていたという前科がある。

「ギョーカイ人はキメキメのファッションで、毎日、明るく楽しく仕事をしていると思っている人がまだいるらしいんですが、そんなことは断じてナイ! 実情はこんなにキビシイのだということを、このゲームに盛りこんでみました。現実にボクが経験したことも、いろいろ入っているんですヨ。登場キャラも、実在の人物をモデルにしたものが多いし、全編パロディーって感じで作りました。とにかくバカだね~って笑ってもらえればそれでいいんです。ゲームの目的達成よりもゲーム自体を気楽に楽しんでください」

ユニークなゲームなのだ!

……というわけなんだけれど、まだ、よくわかんないよネ。もう少し、くわしく説明しよう。まずはストーリーから。

主人公はアイドルレコードのディレクター。社運をかけたアイドルの卵をあずかり、ヒットチャート1位の人気者にするのが使命なのだ。ディレクターはアイドルのコンセプト(ファッション、ヘアスタイルなど)づくり、曲の依頼、レコーディング、テレビ、ラジオ、映画の出

 ■PC-8801SRシリーズ 予価7,800円 7月21日発売予定、PC-9800シリーズ, PC-286 予価7,800円 8月21日発売予定

この2人が仕掛人だ!

30歳。ディレクターとしてビクター音楽産業に入社し、インビテーション・レーベル（ロック）を担当していた。現在はPS部に移籍しゲーム製作に力を入れている。キャリアは3年ぐらいとのこと。

25歳。大学卒業後、ビクター音楽産業に入社し3年目。PS部に配属され、主にゲームソフトの宣伝を担当している。ビクターという大看板を背負っているのに、ケンキョな礼儀正しい好青年だ。

絵コンテ編

OROCUS
新人アイドル 実は妊娠!! 相手は作曲家?

イラストレーター・中野カンフー氏による絵コンテ。絵を見てるだけで笑っちゃうネ!

演交渉、地方プロモーションなどを精力的にこなし、フツーの女の子をアイドルに仕立てあげなければならないってわけだ。そうだな、一般的な勇者ものRPGにおける剣とかヨロイが、ファッションやヘアスタイル、○○のカギなどのアイテムがテレビ・ラジオ出演だと思えばいいネ。

「とにかく笑えますヨ。ゲームデザインは、いとうせいこう氏の『エンパイアスネーク』が担当し、グラフィックを売れっ子イラストレーターの中野カンフー氏が250枚もかいてくれました。業界ノリ、業界用語もマスターできますヨ!」

こう力説するのは、宣伝の南さんだ。

リミットは100日 グワンバルぞ!

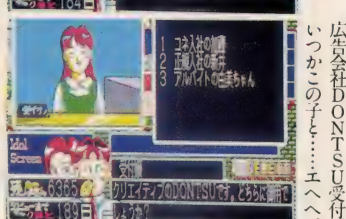
それでは、実際にゲームを見てみよう。

パタパタ……。しょぼくれた社長が飛んできた。

地下鉄の前。テンキーで行き先を指定しよう。

スタート画面。主人公のキミが背中の演技でキメていると、社長が、パタパタと飛んでくる（なぜか鳥になってるんだよね、コレが)。キミは3タイプの女の子（清純・ツッパリ・実力派）のなかから1人を選んで、社長に宣言する。「有望な新人を見つけました」。すると社長は答える。「なるほど、それはいい」。そしてキミは女の子に芸名をつける。社長はまた、「なるほど、それはいい」だ。要するに社長はこれっきゃいわないわけで、このへん、なかなか笑わせてくれるのだ。

5つのタイプから、女の子のファッションを選ぶ。

レストランで食事。グルメの山本益角氏といっしょ。

広告会社DONTSU受付。いつかこの子と……エヘヘ。

「社長のモデル？　いますけど、口がさけてもいえない（笑)」

とは、吉岡さんの弁だ。

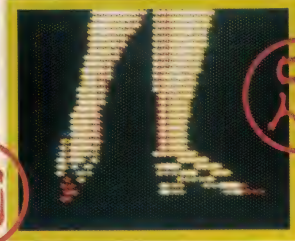
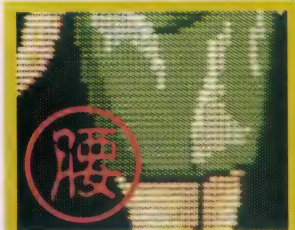
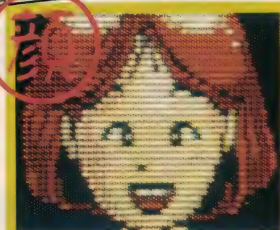
さあ、女の子の名前が決まった。さっそく、ゲームエリアに飛び出そう。キミにあたえられた日数は100日、予算は1000両である。金と時間をうまく使って、ナンバーワン・アイドルを育てよう!

エリアは大きく分けて4面。それぞれ、レコード会社（キミの会社)、テレビ局、出版社、広告会社がある。4面は地下鉄で自由に行き来ができる。

まあ、最初はブティックで服を買い、ビューティーサロンでヘアをキメてあげるのがいいだろうネ。

4面あるマップのうちの1面がコレ。アイドルレコードのある面を紹介しておこう。やる気レコードはライバル会社、オフィスヒラオは作曲家、きの子組はヤーさんである。また、上と右にある橋は、ほかの面に行く通り道になっている。トコトコ歩くもよし、地下鉄でビューンと行くもよしってわけなのだ。ほかの面も合わせると、建物の数は36種類もあるゾ！

これがウワサの アイドル グラフィックス

ウワサになってるかどうか知らんけど、ユニークなシステムなんでのっけちゃうぞ。現時点でのアイドルの姿を見たいときは、このアイドルグラフィックスを使う。これは、横長の画面にアイドルの全身がスクロールして示される。ちょっとヤラシーシステムだ。で、上のモヒカン刈りは、ヘアを失敗した例。トホホ……。

パラメーターを理解しよう！

ヘアとファッションが決まると、少しはアイドルっぽくなってきたネ。選択ウインドーはチカチカとフラッシュして自由にならないから、トンデモネエカッコになったアイドルもいるかもしんない。そんなときは、もう1回トライすればいいんだけど、もちろんお金がかかる。まあ、モヒカン頭以外は、なんとか見られるからいいんじゃないかな？　でもないか。

ここで、アイドルのパラメーターを解説しておこう。写真でわかるように体力、ルックス、歌唱力、スキャンダル度が表示されるが、これをアップさせることが成功への道になるわけネ（モチ、スキャンダル度は低いほうがいいんだゼ）。そしてこの4つに加えて、表示されない「運」というのがある。これは、神社にお賽銭をあげることで、よくなる（ハズ）。

アイドルレコード営業部長。失敗も笑って許してくれる。

RPGファンなら、もうわかるでしょ。体力が下がったら食事をさせ、ヘアとファッションがよければルックスが上がる（エステもあるぞ）ことになるんだ。これが基本だよナ。

たまには会社にもどってみるのもいい。ひどいドジを踏んだりすると、キミの上司はカンカン！　クビのあたりがさむ～くなってくることがあるからネ。うまく上司をなだめておかないと、あとでどうなっても知らないゼ。

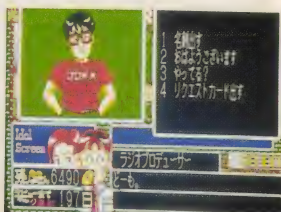
で、なんとか上司をまるめこんだら、スリスリと予算の増額を頼んでみるのも手だ。1000両持ってても、けっこう早く底をついてしまうもんなぁ。

広告代理店	お灸CM せんべいCM
新聞社	新聞芸能欄決定
出版社	平凡チンチングラビア 週刊チャルメラグラビア 新鮮組グラビア
映画会社	映画出演
レコード会社	カラー広告 モノクロ広告
テレビ局	夜の大ヒットスタジオ レッツ・ゴー若者 お父っつあんのおかゆ スポ根ドラマ おさな不倫妻 セイウチ物語 オールナイト・ビデオ オールナイト・ゲスト オールナイト・MC 11P. P. M. 大声コンテスト キャンペーンガール 音声テスト 天気予報

プロモーションに走れ!

プロモーション活動がキメ手だ!

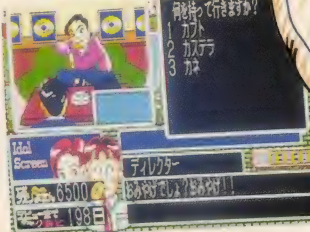
ギョーカイ人はいそがしい。なにしろ、あたえられた時間100日しかない。ガンガン、プロモーションにアイドルを連れまわさないと、レコードデビューさえおぼつかないことになってしまう。上の表は、マスコミにアプローチして得られる成果を一覧にしたものだけど、最重点のプロモート活動として、キッチリとチェックしておかなければイカン。もちろん、この間にも、ボイストレーニングなど歌手になるためのレッスンを積ませることも忘れてはイケナイ。お金もどんどんなくなるだろうから、〝上司スリスリ〟も必要だよな。ったくもう、ギョーカイ人なんかもう、ヤダヨ～。

カントクだ。受付のバーサンもシブイ!

ラジオプロデューサー。典型的なギョーカイ顔だネ。

スキャンダルに要注意!

スキャンダルは、アイドルにつきもの。いたいけな少女をねらう魔の手は、そこここに迫っている。キミは体をはって、アイドルを守ってあげなくてはいけないのだ。たとえば、作曲家先生にアイドルをあずけたら、ラージポンポンになっちゃった、なんてこともあるから注意してかかろう。ちゃんと産婦人科があったりするからコワイよな～。

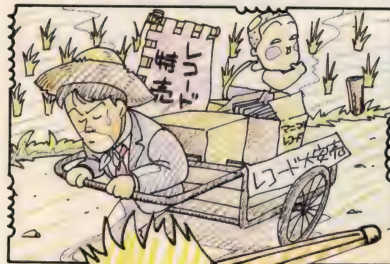
ところで、このソフトの裏の楽しみを教えちゃおう。プロモート活動中に出会うカワイ子ちゃんとムフフのカンケーになっちゃうこともあるんだよネッ。前言撤回!

要注意人物の作曲家。いかにもって雰囲気だ。

ギョーカイ人はエエナ～(変わり身の早さもギョーカイ人の特色かしら?)。つーことで、アブナイⒽシーンの写真もあるんだけど、見せてやんない。なんてったって〝よい子のポプコム〟だから、ガマンしなさいねッ!

リミット迫る!キミの運命は!?

いよいよ、リミットが近づいた。なんとかレコーディングも完了。あとはレコードデビューを待つばかりとなった。あれれ、途中でクビになったり、アイドルにトンズラされてENDになっちゃった人もいるの? チッチッ、そんなキミはギョーカイ人失格。ザ～ンネンでした! まあ、そんなこともあるけど、とにかくヒットチャートに注目しよう。キミの大切なアイドルは、はたして何位に? はたまたキミの運命は!?

国破れて山河あり……。期待の新人は大ハズレだった。怒った上司にぽ～んと飛ばされたキミは、売れ残ったレコードの行商人になる。

アチャ～、わがアイドルはミミ萩原になっちまった……。マ、これも運命だネ。

ザッツ・エンターテイメント!

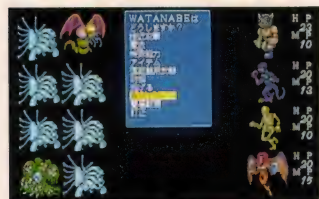
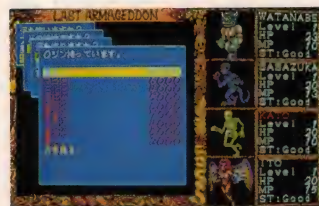
LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ

従来のRPGの常識をくつがえす革命的なゲームの登場だ。今までだれも見たことがない本当のRPG世界がもうすぐボクたちの前にその全貌を現すだろう。名づけて最強最後のRPGに心ときめく。

"本当の最終戦争"とは?

メイン画面。これは昼のみ行動できる魔族のパーティーだ。

戦闘モードだ。戦い方もバラエティー豊かだ。

魔族はそれぞれもっている能力がちがう。薬を作成できるヤツがいると便利。

RPGのお楽しみはこれからだ!

ニュータイプRPGといえば、なんといっても『ラスト・ハルマゲドン』(本当の最終戦争)である。

なにしろ、今まで作られてきたすべてのRPGに挑戦状をたたきつけるという、過激なゲーム内容だからだ。

『ラスト・ハルマゲドン』では、従来のRPGのすべての常識。自明のこととされてきたファンタジーワールドのすべての決まりに疑問が投げかけられる。

なぜモンスターは存在するのか? なぜ、人間とモンスターは戦うのか? なぜレベルや経験値が必要なのか……。そして、それら、すべての疑問、謎に対しての答え、そして解決が、このゲームの内容、物語の骨子となっているのである。

ボクたちプレイヤーが、なにげなく従ってきたこれまでのRPGワールドの構造やルールに隠されたドラマチックな謎が、主人公であるモンスターたち(魔族)とともに、冒険し戦いながら、どんどんと解き明かされていくのだ。

壮大な物語と立ちふさがる巨大な謎(ミステリー)の中で、プレイヤーは主人公といっしょに成長し、おどろき、発見し、泣き、そして戦いながら、本当のファンタジーワールドの存在を知ることができるのである! まずはストーリーから。

――時代は超未来である。RPG的ファンタジーの時代、人間とモンスターが戦いに明け暮れた時代から数万年後の世界が舞台となる。

人類はすべて滅亡し、荒れ地となった地球。ここに待ってましたとばかり、地中深くより出現したのがモンスター(魔族)たちだ。かつて人類によって滅ぼされたとされていたモンスターの復活だ。彼らがこの物語の主人公である。

今度こそ地球はわれらのものと意気揚揚のモンスターに突如襲いかかる正体不明の敵。人類はもうすべて滅びたはずなのに! たおされたスケルトンは仲間に危機を伝えるため、ガーゴイルにメッセージをたくす。

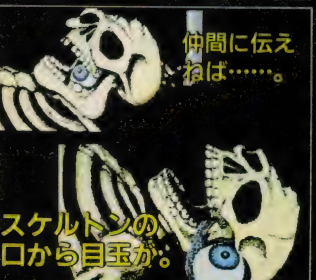
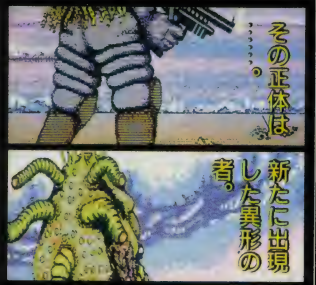
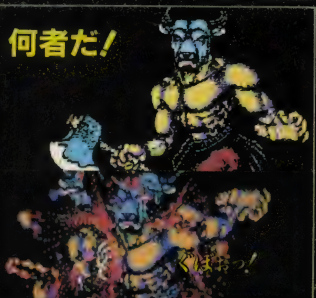
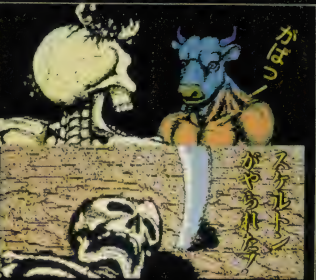
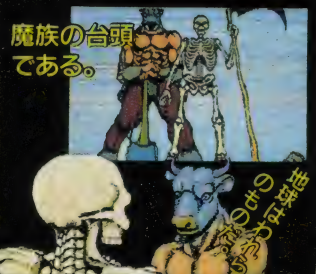
モンスターたちの地上への復活とともに、時を同じくして宇宙からの侵略者・エイリアンたちも地球に降り立っていたのであった。敵は彼らエイリアンだ!

ここに、地球をめぐって、モンスターとエイリアンとの"本当の最終戦争"の幕が切って落とされる。

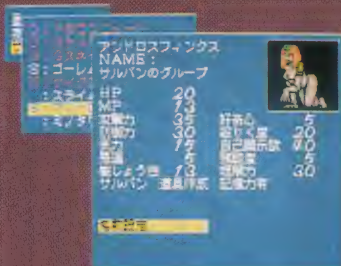
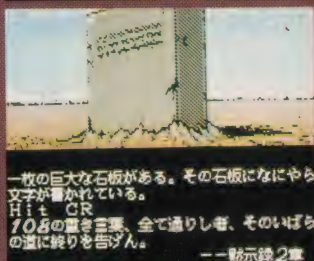
 ■PC-8801SRシリーズ 5" 予価7,800円 7月上旬発売予定

モンスターは、エイリアンとのさまざまな戦いと冒険によって成長しながら、この地球の歴史と巨大な謎を解いていく。あの水と緑豊かな地球やファンタジーワールドが、いったいどうしてこうなってしまったのか?

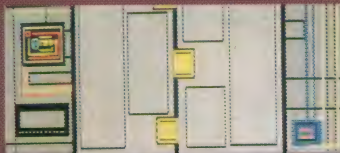
この謎を解くには3つの大きなキーポイントを通らなければならない。コールドスリープルーム。宇宙船、そして、もどらずの塔。なかでも最大の難所、もどらずの塔には7つのフロアがあり、それぞれが〝氷河期〟、〝原始時代〟、〝ノアの方舟〟といったぐあいに、地球の歴史ごとに分かれている。モンスターたちは、階を上がり進みながら、人類滅亡の真の理由と、自分たちの存在、自分たちがいるこの世界の本当の意味を理解していくのである。

はたして、その意味とは何か? ボクたちはモンスターたちとともに、立ちふさがる謎の背後に隠された〝真実〟を見つけ出すことができるのか?

どう? これぞニュータイプと呼ぶにふさわしい奇想天外な発想ではないか。従来のRPGが終わったところから逆に始まる物語であり、最後にはRPG世界のすべてがわかるというわけで、RPGはすべてやりつくしたと豪語するプレイヤーには指が鳴りウズウズしてくるゲームでもある。

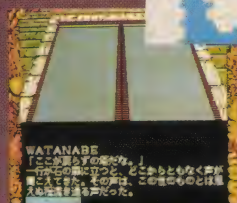
そうして、前号でも紹介したとおり、パラメーター設定も凝りに凝っていて、役割を演じ、キャラクターを成長させるというRPG本来の楽しさをも十分堪能できる〝本格的〟RPGでもある。

知的快感を味わいつつ、迫力の大作SFミステリー映画の感動をも得ることができるという、じつに欲張りなゲームなのである。

▲パラメーター　凝りに凝ったパラメーターだね。向かって右側の好奇心から下の項目に注目。ブレイン指数（100）というのがあって、これがそれぞれ5つにふり分けられている。これで、キャラクターの性格づけ、特色がはっきりと出るから、じっくり深くつき合う醍醐味が味わえる。

▲コールドスリープルーム　画面は3Dになるぞ。ここには人類および文明の滅亡のプロセス、事実が隠されている。迷路を探索し、突如襲いかかってくるエイリアンを撃退しながら、地球の運命の秘密を少しずつ解明してゆくのだ！

▲パーティー全滅　つまり、みんな死んじゃったわけだ。エイリアンの「へっへっへっ」っていう得意な笑いが、じつにくやしい。

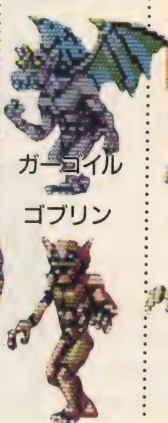
▲石板メッセージ　石板は世界全体に108つある。黙示録ふうの暗示的なメッセージは、ゲーム進行のキーワードとなり、主人公たちの運命を左右するとても重要なポイントだ。従来のRPGにたとえると、街や城で人に話しかけて情報を得る。あれと同じだね。108つ全部を読み取っておかないとあとで困る。

▲宇宙船　宇宙からの侵略者・エイリアンたちの巣である。ここに入るにはIDカードが必要だ。IDカードは、世界に4カ所あるエイリアンたちのベースキャンプをすべて襲って、彼らから奪ってこなければならないので、危険は大きく、歴戦の勇士となる必要がかなりある。ここをクリアしてから、もどらずの塔へと旅立つ！

▲魔界　モンスター（魔族）の本拠地だ。消耗したら、ここへもどってくるといい。なつかしき仲間たちが温かく迎えてくれるぞ。

▼エイリアンズ・ベースキャンプ　エイリアンたちのたまり場。井戸端会議をやっている。宇宙船に入るために、4カ所あるこのキャンプを襲わなきゃならない。うじゃうじゃいるから、ヘタに襲ったら全滅の危険もある。

▲もどらずの塔　地球の歴史が階層ごとに再現されている。地球の運命の秘密を握るビッグなミステリーゾーンだ。ここに入るには、かなりの戦いと冒険を経なければならない。108つの石板メッセージをすべて読み、コールドスリープルームと宇宙船をクリアしなければ、入り口の前に立つ資格はない。

▲マップ　モンスターのなかにマッピングのできるやつがいるので便利だ。これが「ラスト・ハルマゲドン」の世界だ。

主役の魔族(モンスター)たち

モンスターは、大きく3種類に分けられる。昼行動できるもの、夜行動できるもの、月に1度やってくるサルバンの破砕日にのみ行動できるもの（この日はほかの2種類は動けない）。フレキシブル派をこの3種のどれかにふり分けて、それぞれ4ひきずつ3パーティーを組んで行動するのだ。

エイリアン大百科

ゲームを通して登場するエイリアンは全部で150種。で、そのうち30ぴきを一挙に公開！

カットマイオー	クルト	ヴァンウッド	ヒューイ	ランドメカ	スザージ
スタンパイヤー	パパサノ	ボルチュ	アージェント	モスキー	ドガー
ギギ	ブランキー	シャザ	ジャンゴ	サムシン	ミミュール
ギラン	ランバッシュ	ギンベム	ブクタッター	レジ	フォロン
バッフォ	ブラスト5	キャメリア	マスタートッド	[illegible]	キュアー

フィリアス・ノギスに起こりつつある異変!?

リング マスター

ホビージャパン

精緻なシステムと、凝ったストーリーの本格派RPG

森の中の道。画面はもちろん3D。時間は夜だ。

洞窟の中。上に行ける道もあるようだ。

洞窟の奥にある地底湖。

ここは、地下道のよう。奥まで見わたせる。

"リング"の力のもとに

「ゴドランタ大陸の南に位置する、フィリアス・ノギス王国。かつて、隣国トナデ・ラレイの破壊者、ホーマズ・ハカビーによる十数年の恐怖の支配から王国を救ったのが、旧王朝の忠臣、エイクス・リアビィとファブリス・ウル・フォーブリン（ウルは、大魔道士の意）だった。とくに、ファブリスは、戦場でその剣と魔法の力をいかんなく発揮し、手にした"リング"は、不思議な光を放ち、敵兵を恐怖におとしいれた。

かくして、のちに勢王と呼ばれるエイクス王の治世が始まる。ファブリスは、そのもとで、王のための特別な騎士たちを育てた。騎士道と魔法学を修めた彼らは、ファブリスから"リング"をさずかり、いつしかリングナイツと呼ばれるようになった。そして、そのなかでもとくにすぐれた者が『リングマスター』として選び出された。

エイクス王の死後、王位はいとこのヘイリス王が継いだ。

戦闘システムの見本となった、アバロンヒル社の「ルーンクエスト」。「D&D」、「トラベラー」とともに、ボード版RPGの御三家と呼ばれる。とくに、戦闘における設定の細かさは、ほかに類を見ない。

街の入り口。　鍛冶屋。グラフィックも凝っている。　おなじみの教会。　宮殿（マスターパレス）の入り口。

しかし、病気がちのため、王国はしだいにその勢力を失いつつあった。だが、たび重なる諸国の侵略も、ファブリスとリングナイツの活躍により、そのたびに撃退してきた。

そんな、形だけの平和の中、ファブリスは突然姿を消す。彼は、いったいどこへ行ったのか……？」

ボードゲームの老舗、ホビージャパンのパソコンRPG第1作が『リングマスター』だ。シナリオ重視のゲーム展開と、ボード版RPGに劣らない精密なシステムは、今までのパソコンRPGに見られないものだ。

さて、物語は、ファブリスの姿が消え、隣国トナデ・ラレイとの緊張が高まるところから始まる。どうやら、国境付近では、小さな小ぜり合いが起きているらしい。リングナイツの一団がゆくえ不明というウワサも流れる。幼いころからリングナイツに育てられ、いつかはリングナイツへと夢みる主人公のキミは、これをチャンスとばかりに、城を飛び出す。ここで手柄を立てれば、リングナイツの一員になれるかもしれない。

しかし、立ち寄った武器屋には、最近になって武器がまったく入ってなく、手にすることができなかった。いったいこれは、どうしたことなのか……？

こういった小さな謎をもとにして、ストーリーは進む。その展開は、人々と会話することで進行していくわけだが、そのため『リングマスター』では、キーボードからことばをタイプすることにより、その登場人物と、会話ができるというシステムになっているのだ。そう、パソコンのゲームの中で、一見ふつうの会話ができてしまうのである。うーん、画期的なのである。

会話のシステムがそうならば、RPGとシステムもニュータイプ。基本的にはレベルという概念をなくし、そのかわり、

（本文P. 41へ続く）

『リングマスター』の世界

『リングマスター』の世界は、はるか宇宙のかなたの惑星、アーサルドだ。3つの大陸があり、そのなかでいちばん大きいのがゴドランタ大陸。この南に位置するのが、今回の物語の舞台となるフィリアス・ノギスである。

アーサルドは植民惑星だったが、あるときその植民者の大半は、〝救出者〟の手によって〝パワーゲート〟を通って母星に帰っていった。これがのちの「光の王」、ならびに「光の門」の伝説を生むことになる。

〝パワーゲート〟とは、一種のワープトンネル。この〝パワーゲート〟を開かせるのが〝リング〟だ。〝リング〟は半機械有機生命体で、それをもつ者の生体エネルギーに応じて働く。その力は、〝パワーゲート〟のカギ以外の方向にも作用する。

なお、フィリアス・ノギスは、ゴトランタ大陸で唯一〝パワーゲート〟を開くことのできる場所である。

わきを固める個性あるキャラクター

『リングマスター』に登場するメインキャラクター。王さまをはじめ、主人公を助ける者、そしておなじみの悪役。いずれも個性豊かな者たちだ。

ヘイルス・ハズル フィリアス・ノギス 第7王朝国王

勢王・エイクスのあとを継いだのが、彼の不幸なのだろうか？ 一般的に見れば、きわめて平均的な、善良な王。確かに気骨も勇気もあるのだが、それを支える体力に欠ける。一説には、かつてどこかの戦いで深手を負い、もはやはげしい戦闘に耐えられないような体になったという。内政に比べ、対外的な政治手腕がいまひとつ。国内にも、前王時代の国力がないということで、一部の派閥の不満を買っていた。

ロックウェル

自称〝風来坊〟。じつは、隣国トナデ・ラレイの破壊者ホーマズ王の忘れ形見。現王のいとこで、王位継承権の持ち主というヤツ。ただホーマズ王の暗殺時の混乱とともに国を出て放浪していたため、血縁はあっても国に対する精神的つながりはない。だが、その血のつながりのため、一生悩むことになる。放浪していたため、街の情報など、やたらいろんなことにくわしい。いっしょに連れていくと、なにかと役立つはず。この物語の〝影の主人公〟。

ファブリス・ウル・ファーブリン

大魔道士。のちに勢王と呼ばれるエイクス（このときはまだ臣下）が、破壊者ホーマズ王にいどんだとき、力を貸し、剣と魔法の力をいかんなく発揮した。戦場では、彼の手のリングは光を放ち、敵兵を恐怖のどん底にたたきこんだという。のちに「リングナイツ」を組織したのも彼だ。ただ最近では姿を見せず、うわさでは〝光の王〟を求めてゲートをくぐったとか……。主人公の導き役として、意外なところでゲーム中に現れる。

シルファリエル

妖精の女王。小さな宮殿に仲間の妖精たちといっしょに住んでいる。もともと、妖精たちは、空気のようにふわふわしていて、形がなく目に見えない存在だったが、シルファリエルに形をあたえたのは、ファブリスの父であるといわれる。天、地、気のすべての魔法を使えるが、めったに使うことはない。かつて、ファブリスと共有した美しい過去のために、ほかの人間に対してもいい感情をもっている。

小妖精

一般に生み出されたばかりの妖精は、まだ体の中の空気の配分が多いので、小さく、軽く、飛びまわっている。彼女たちは、ほとんど何も考えず、また考えることができない。この小妖精が少しずつ成長してふつうの妖精になっていくのだが、それでも彼女たちの頭には軽い空気が多く、旅人にとっては危険な（？）存在だとか……。なにはともあれ、彼女たちのささやきに耳をかたむけていれば、きっといいことがあるはず（だよ、たぶん）。

ヒュルオン

かつて、〝光の王〟と権勢を競った〝異者〟（アザーズ）が、ペットとして、あるいは番犬として連れ歩いたモンスター。「帝国」の衰退とともに、異者ともども歴史のかなたに消えていったかに見えたが……。このモンスターの出現は、「ゲート」の使用以外に考えられない。ファブリスは、このモンスターに会ったことがあり、ファブリスの父は、戦ったことがある、といわれている。

ガダト

「この腹黒い男については、たいしたことはしゃべれない。いわゆるおべっかつかいで、いちばん利用できそうということで、ギリック（注．ファビスのあとにリングパレスを統括するリングマスター）に目をつけられた。つまりは小物である」（原文のママ）。うーん、しょうもないヤツ（だと思う）。

昼と夜のグラフィックの変化

昼間の海辺はこうだけど……。

夜。右下は、時間を表している。

武器や魔法をあつかう技能がアップしていくという形。したがって、武器や防具には〝慣れ〟ということも出てきて、使い慣れた武器のほうがいい、ということにもなるわけ。

戦闘システムも、どうせコンピュータに計算させるんだから、というほどいろんなことが関係してくる。ボード版RPG「ルーンクエスト」のシステムをもとにした精緻で複雑なものだ。たとえば、命中率などは、

基本命中率（敏捷性＋武器の習熟度＋武器の難易度＋防具への習熟度）×疲労度×装備の状態×距離による修正×目標の命中率修正×アスペクトによる修正

となり、はっきりいって資料を写していてめまいがするくらいなんだけど、それだけ細かいわけである。

あと、MP（メンタルポイント）、すなわち気分的な要素もあったり、アスペクト、つまりキャラクターの星まわりというのもあったりする。それによって、思いがけない行動をすることだって、ありうるのだ。

ということだけで、今月はまだプロローグ。パソコンの中で展開する自由で緻密なRPGの世界は、いま始まったばかりなのだ。

『リングマスター』の生みの親

ホビージャパンとはこんなところ

出版社、そしてボードゲームメーカーのホビージャパン社、潜入ルポ

プロデューサーの工藤氏

営業部。さすがにいそがしそうですね。

同社刊行の雑誌。

さすが、老舗の風格

日本のボード版RPG、ボード版シミュレーションの老舗、これが『リングマスター』のメーカーであるホビージャパン社だ。モデラーには、モデル雑誌・月刊「ホビージャパン」でおなじみだし、ボードゲームの専門誌「タクティクス」も同社の発行。出版社というイメージも強いが、もともとは、模型屋さんだったそうである。また、オリジナルのボードゲームをはじめ、アバロンヒル社などの海外のボードゲームの日本語版を数多く出している。

今回、ボードゲームの老舗が開発したパソコンゲームの第1弾ということで、代々木の、とあるマンションにある同社にさっそくおじゃましてみた。

出版部では、モデルを製作していた。

プロデューサーの工藤雅之さんは、高校のころ、アップル版の『ウィザードリィ』をプレイして、それを終えたときの感動を、今でも忘れないという。と同時に、その後のパソコンRPGに対しては、少なからぬ不満を感じていたともいう。

「この『リングマスター』は、シナリオ3まであるシリーズものなんですが、そのなかでは、とにかく今までのパソコンRPGでやってないことを、全部やってみようと思ってます。まあ、第1作では、できなかったことも多いんですが、シナリオ2、3では、そういったものも全部やります。あっとおどろくようなシカケもね。期待していてください」

なるほど。さすがに、ボードゲームの専門だけのことはありますね。それにしても、会社の雰囲気からして（あたりまえかもしれないけど）、ほかのソフトハウスとはちがっている。で、ついでだから、会社の中を、ちょっぴり紹介してもらってみた。出版、ボードゲーム開発、そして営業部。そう、凝りに凝った設定のこの『リングマスター』の背景には、こんな世界（？）があったのだ。

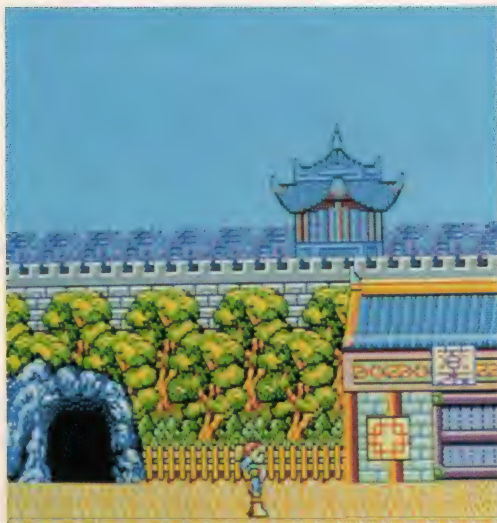
ボードゲームのマップ作成中。

棚で見つけた内外のボードゲームの数々。このほか、棚の上にもびっしり。老舗だけのことはあるのだ。

「三国志」の壮大な世界が舞台だ

天地を喰らう

ウインキーソフト

魔界に潜む幻鐘魔王をたおし、人間界を救え

魔界三国志

スタート地点。左にあるのが地下迷宮への入り口。

この立派なつくりの建物は酒場だ。

酒場で仲間を見つけよう。

占い師のおじいさんに五行を見てもらう。

五行の見きわめが大切

竜王の娘の力を借りて天空に昇り、呑邪鬼の肝を喰らった男、劉備玄徳は何者をもおそれぬ豪胆さを手に入れた。彼のその豪胆さを見こんだ竜王は、彼に人間界をわがものにしようとたくらむ幻鐘魔王の野望を打ちくだくという使命をあたえた。そこで劉備は共に戦う豪傑たちを引き連れて、幻鐘魔王のすむ魔界へと通じる地下迷宮へと向かったのだ。

という感じで始まる『天地を喰らう』は、「三国志」の世界を舞台にした本宮ひろ志作の同名のコミックスをもとにしたRPGだ。実際の舞台は全10階からなる地下迷宮で、この地下10階にめざす幻鐘魔王が潜んでいるのだ。

このゲームには舞台となる中国に古くから伝わる陰陽五行という哲学思想が大きくかかわってきている。陰陽五行というのは、この宇宙のすべては木火土金水の5元素に集約され、それが無限に変化を続けるという解釈から成り立っているもので、直接ゲームに関係してくる要素としては、1つの元素がほかの元素を生み出すという相生と、ほかの元素を害する相克という2つの考え方がある。

相生とは、火は木から生じ、火が燃えたあとには灰が残り、やがて土となり、土の中に金が生まれ、金の気があると水が生じ、水は木を育てるというように、たがいに相性のよい組み合わせを示している。つまり、木→火→土→金→水→木の順に相性がよいというわけである。

相克というのは逆に相性の悪い関係を表すもので、水は火を消すというように、木→土、火→金、土→水、金→木、水→火という順になっている。

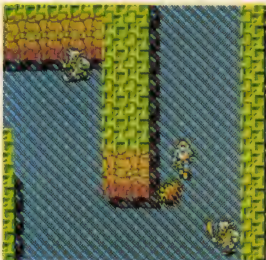
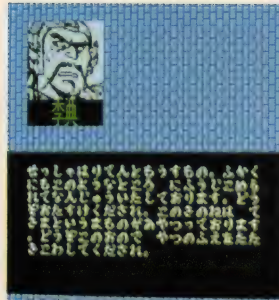
このゲームでは、武将、魔物、宝のアイテム、念法などがそれぞれ五行の性質をもち、おたがいに影響し合っている。たとえば火の性質をもった魔物と戦うには、金の性質の武将よりも水の性質の武将のほうがずっとラクに勝てるといったぐあいなのだ。

この五行の性質をつねに頭において、行動する武将や武器などの組み合わせを決めることが、うまくゲームを進めていくためには必要なのだ。

■PC-8801SRシリーズ 🄵 6,800円

得意な武器を見つけろ

劉備は４人までの武将を仲間として行動することができる。仲間にする武将は酒場で見つけ、お金を払っていっしょに来てもらうことになる。武将は劉備以外に56人もいて、すべて原作のコミックスに登場した人物ばかりだ。もっとも56人いるとはいっても、そのすべての武将に最初から会えるわけではなく、スタート地点の町で最初に会える武将はほんの数人しかいない。それにどの武将もまだレベルが低くて、戦力としてはあまりたいしたことのない者が多い。そりゃ劉備だって最初から強いわけじゃないが、彼は無限の可能性を秘めた存在だ。そんじょそこらの武将とは器がちがう。そして劉備がレベルを上げて強くなるにしたがって、会える武将も変わってくるのだ。

ゲームのシステムは、魔物をたおして経験値とお金をかせぎ、アイテム類を買ったり見つけたりしながら進んでいくというパターンだ。パーティーは最高５人までの武将で構成されるわけだけど、実際に魔物と戦闘するのはそのうちの１人だけだ。これは５人が１列になっていて、先頭の１人だけが戦闘するのだと考えてもらえばいい。

迷宮の中には魔物がうようよいる。

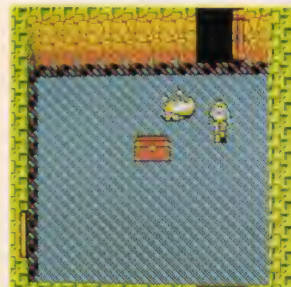
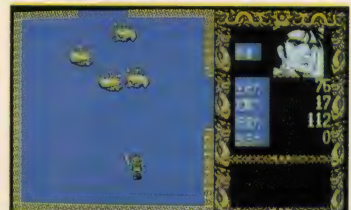
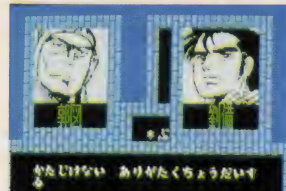
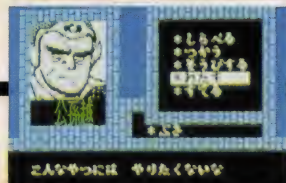
だ～いじょうぶ、まっかせて。

持ち物の選択などはマルチウインドーで。

武将たちが使う武器には大きく分けて剣形、槍形、斧形の３種類がある。一般的には剣よりも槍、槍よりも斧のほうが破壊力があるが、実際にはそう簡単には決まらない。各武将にはそれぞれの種類の武器についてのレベルがあって、使いこむほどにその種の武器に慣れて攻撃力が上がっていくのだ。だから、たとえば剣のレベルが高くて斧のレベルが低い場合、強い斧を使った場合よりも弱い剣でのほうが攻撃力が大きいということもありえるのだ。

そのうえ、武将ごとに武器の得手不得手もあって、剣の得意な武将もいれば、槍の得意な武将もいる。苦手な武器だとある程度以上は武器のレベルが上がらなくなるので、早くその武将の得意な武器の種類を見つけて、その種の武器を持たせるようにするのが、うまい進め方なのだ。

地下迷宮の中では魔物たちが動きまわっていて、そいつらと接触すると戦闘シーンになる。画面内に一度に１～５ひきの魔物が現れて、全滅させればこちらの勝ちで経験値が得られる。これは実際に戦った武将だけではなく、残りの武将にも戦った武将の半分の経験値がプラスされるようになっている。また、ときどき敵をたおすと物があとに残るときがある。これがコインならお金が手に入るし、巻物なら念法力がふえ、そして青い玉ならそのとき使っている武器のレベルが１上がるのだ。

おっ、だれか根っこに捕まっているぞ。

宝箱があるぞ。

戦闘シーン。上や右の切れ目から出れば、逃げることもできる。

仲間の間でアイテムの交換などもできるが……

相生の関係によっては、ダメなこともある。

各階のイベントも大事

まずはスタートの町から見ていこう。町には薬屋、武器屋、酒場、占い屋がある。まずは共に戦ってくれる武将を探すため、酒場に行くことにしよう。酒場では、酒を飲むと情報を教えてもらうこともできるのだ。うまく仲間を見つけたら、占い屋に行って、各人の五行を見てもらおう。このゲームでは効率よく進んでいくためには、なるべく5つの五行の武将をそろえたほうがいいのだ。もっとも最初からそううまくそろいはしないだろうけど。

武将を雇って、まだお金が残っているようなら、武器屋で防具などを買ってもいい。また薬屋で薬を買っておくのも忘れないようにしよう。薬には生命力回復薬と解毒剤があり、値段が高いものほど効果が大きい。薬屋ではこのほかに医者を呼ぶこともできる。迷宮での戦いで傷ついたとき、ここにもどってきて医者に治療してもらえばいいのだ。すごいなと思ったのは、いったん生命力が0になって死んでしまっても、仲間に連れ帰ってもらえば、医者に蘇生させてもらうことができるということ。さすがは中国、キョンシーになっても生き返ることができるのだ。それでも、あまり何回も魔界で死んでしまうと、しだいに心が魔に侵され、最後には魔物になってしまうというから注意しよう。やはり死なないにこしたことはないのだ。

ひととおり準備ができたら、地下に入っていこう。まず最初は入り口の近くで少しレベルを上げたほうがいいだろう。

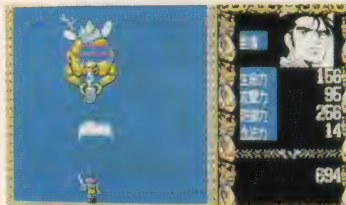
最初に書いたように、迷宮は全部で地下10階まである。各階にはボスキャラが1ぴきずついて、重要なアイテムを守っている。こいつらを順番にたおしながら下へ進んでいくわけだけど、じつはボスキャラをたおさなくても次の階に進むことはできるのだ。

迷宮のあちこちには宝箱があって、中には武器やお金、経典などが入っている。下の階に行くほど中身は効力の大きいアイテムになっていくから、ボスをたおす前にある程度下まで行って、装備をととのえておくというのもひとつの方法だろう。ただし下に行くほど魔物も強くなるから、あまり下に行くのも考えもんである。

どっちにしろボスはすべてたおしていくことになる。各階のボスをたおせないようじゃ、どうせ幻鐘魔王なんてたおせっこないのだ。また魔物たちの五行は調べることはできなくて、戦った感触から推測するしかないけれど、ボスの五行に関しては占い屋で見てもらうことができるようだ。

各階ではボスをたおすほかに、何かしらイベントが用意されている。たとえば地下1階なら、木の根に捕まった武将がいるので、彼を助け出すといったぐあいだ。ゲームを終えるためには、こうしたイベントを必ずしもすべてやる必要はな

カベに霊芝草が生えているぞ。

敵をたおしたあとに現れるコインをとると、持ち金がふえる。

地下1階のボスキャラとの対決。

地下2階にやって来た。

地下2階の半分くらいの場所は真っ暗だ。

霊芝草を使うと自分のまわりだけぼんやり見える

なぜかこんなところにおばあさんがいる。

えーと、なんとか努力だけはしてみましょう。

床に剣が刺さっているが、ある五行の武将にしかぬけないのだ。

魔物をたおしたあとに現れる巻物をとると、念法力がアップする。

いようだけど、正義の人玄徳としては、不幸な人々を見捨てることなどしてはいけないなずだ（もっとも地下1階では、武将を助けること＝ボスをたおすことだけどね）。

地下2階には真っ暗なところが半分くらいある。ここへ入ると敵もカベも見えず、ひたすら勘で進むしかなくなるのだ。明かりのかわりになるのが霊芝草という草で、これで自分のすぐまわりだけ照らせるようになる。ただし、いったん別の階に移動してしまうと無効になってしまうから要注意だ。

最後にマニュアルにほとんど書いていない念法のことに触れておこう。念法は経典を手に入れると、その人の念法レベルに応じて使えるようになる。経典には大きく分けて5種類あって、それぞれが五行に対応している。名前の最初に黒とつく経典を使うと弾が出て攻撃ができるようになり、また赤とつくものは2連射がきくようになる。白とつくものは敵の能力（攻撃力・念法レベルなど）を一時的に下げる効果がある。黄とつくものは治療、解毒の念法で、青とつくものはヨロイの防御力の回復ができるのだ。それぞれの色の念法にはいくつかのバリエーションがあり、効果の程度（強さ・時間）などはその武将の念法レベルで決まる。

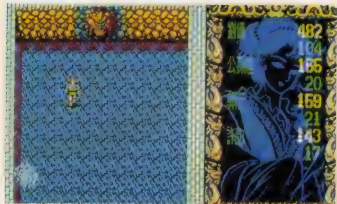
念法が得意な武将というのもいて、そういう武将はたいてい最初に雇ったときに、すでに何か経典を持っているはずだ。

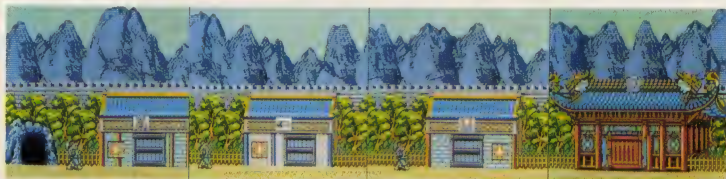
こういった念法というものも、このゲームには欠かせない要素の一つになっているのだ。

とにかくこの『天地を喰らう』というゲームはそのスケールだけを見ても、かなりの大作ということができるだろう。たかが10階と思うかもしれないが、1階だけでもけっこう大変だったりするのだ。結局、各階のイベントをこなして確実に進んでいくことが、幻鐘魔王をたおす近道となるのだろう。

地下2階の白地図だぞ

ん、なんだこれは？

地下3階。魔物も強そうなヤツがふえてきた。

カベにある顔は、ある武将のなれのはてなのだ。

地下4階。滝には何が隠されているのか。

地下4階から行ける町だ

ふ〜ん、だいぶ強そうなヨロイがあるな。

地下5階。何なんだこれは。

これが、いちばんニュータイプ!

ガデュリン ディガンの魔石

アーテック

やっぱりRPGと呼びたくなるのである!

新しい傾向の、今までのジャンル分けに入りきらないものが多くなってきた。なかでも『ガデュリン　ディガンの魔石』は、その代表といえそう。レベルの全面撤廃、イベント主義、という新しい考え方によって作られたゲームである。今回は完成直前ということで、また全貌を明らかにすることはできないが……。

イベントって何だっけ!?

まず、このゲーム、イベント主義である。イベント、というのは、これまでのRPGでも、大量殺りくの合間に、ちらちらと顔を見せていた。要するにだれかに会って、あるアイテムをもらって、式の例のできごとというか、節目というか。

このゲームは、そのイベントが中心になっている、ということだけじゃなくて、そのイベント自体がひとつのプログラムのようになっていて、それが複雑にからみ合っていて、ひとつの大きなゲームを形成しているというか。とにかく、もし第2弾というか、ガデュリンシリーズIIを作るとしたら、まったく同じ労力が必要、つまり流用できるシステムというのがほとんどない、といわれている。

イベントは、主に人に会うことで始まる。つまり、登場人物たちそれぞれが独自の目的、価値判断の基準、そして事件や現実的な必要をもっていて、それをもとにプレイヤーのキャラと接するわけである。どう接するかは、その人物に対してプレイヤーがどう映るかで決まる。どこで何をしてきた人物かはわからないにしても、それが本人にしみこんだ痕跡としてつねにつきまとう。それを見るわけである。もちろん、ゲームだからこれらは各種パラメーターとして収納されているわけだが。これは、プレイヤーキャラと冒険を共にする同行人(とこのゲームでは呼ばれている)との接し方にも表れる。プレイヤーは彼らに命令を下すことはできない。形としては「頼む」「お願いする」ということになる。彼らが従うこともあるし、無視されることもある。すべて、彼らと、プレイヤーキャラの関係によっている。もちろん戦闘においてもそうだ。このゲーム、戦闘モードはどちらかといえば、テキストタイプではあるが、その中に敵との距離という考え方が入っていて、わりと簡略化されてはいるものの、前衛、後衛、場合によっては最前衛という3つのポジションがある。要するに肉

■PC-9801VM以降(要RAM640K)　10,000円(PC-8801SRシリーズ、MSX2ディスク版移植予定)

これがオロの町の全景だっ!

わりとスタート直後におとずれるとこ。なんつっても主人公はオロ人なんだかんね。こんなとこでオロオロしてると始まらんぞっ!

弾戦で、敵のすぐそばで戦う者と、後方で援護のために弓を使う者、魔法を使う者がいるということ。このさいも、ほかのメンバーに命令は下せない。ただ、「声をかける」だけである。このゲームでは、プレイヤーのキャラ以外の人物をアゴで使うことはできない。逆に、戦闘中に、他人が使った魔法で命を助けられる、ということもありうる。また、どんどん同行人がはなれていってしまうことも。それもこれも、プレイヤーの各種パラメーターしだい。過去に何をしてきたか、何をしなかったか、現在何をしているかにかかわるのである。

このゲームには、レベルアップというものがない。だから、何をしようとも、レベルさえ上げれば、何もこわくない、といったRPGではない。もともとこのゲーム、RPGとは名のっていないわけであるが。一つ一つの行動によって各種パラメーターが上下するだけである。だから、一度ゲームを始めたら、プレイヤーは、まさにガデュリンの世界の住人にならなくてはならない。主人公そのものになりきらなくてはならないのだ。そして、その世界をよく知り、そのうえで行動するということが必要とされる。そういった意味では、これほど役を演ずるゲームというRPG本来の姿に近いものもないのではないかと思われる。こういう場合、状況や背景の設定があいまいだったり、薄っぺらなものだと、「われわれ」の感覚が通用しなくてイライラさせられることがある。だが、このゲームの場合、そういう心配は無用だ。マニュアルの半分以上を占めるガデュリンの地理や住人たちの人類学的記述を読んでいると、自然にガデュリンの世界に入りこめるような気がしてくる。こういう人とつき合うにはどうすればいいのか、なんて実際に心配になってくるような風変わりな面々ではあるが、つき合い方さえきちんとすれば、必ず頼りになる連中だと思う。なにしろ、これらの背景設定は、あの「スタジオぬえ」が担当しているとのこと。なるほどとうなずける仕上がりである。本気でのめりこめる、というのは当然として、本気でのめりこむに値する、という意味で、このゲームは注目したいと思うのである。

敵か味方か、
わからない!
キャラ名鑑だよん!
黒ドラゴン
娼婦
恐竜形モンスター
翼竜形モンスター

ガデュリン民族誌

では、背景設定の一部を。まず、ガデュリンというのは、このゲームの世界全体の名称。まっ、地球というのに当たるものか。中世の人々が考えていたような世界（Monde）のようかもしれない。だが、ガデュリンにはいくつかの大陸、さまざまな人種が独立した生活を送っていながら、1つの「ガデュリンの神話」というべき、共通の神話をもっている。それは、ガデュリンは、ガヴァナーという神によってつくられ、ガデュリンにすむ生物はすべて彼によって連れてこられたというものである。

ガデュリンには、オロ、マイヨール、バヴァリス、エウラドーナ、ゾンファー、ヒルクホーフ、ロンファールの7つの国が知られ、それぞれまったく異なった種族というか、かなりちがった生物がすんでいる。

主人公が属することになるオロは、なかでも地球人とほぼ同様の容姿、性格であるとされる。気候は、一年を通じて涼しく、降水量はほどほど、積雪は少ない。寿命は平均60歳程度。人口は5万人ほど。一夫一婦制。多くは木造の家にすむ。主な産業は牧畜で、生活レベルとしては、地球でいえば、中世ヨーロッパ程度という感じ。貧富の差はそれほど大きくはなく、小国のゆえ、カーンという王といえど地方貴族の別荘程度の屋敷にすみ、最も貧しいものでも、みずからの土地と家を持っている。

性格は温和だが、いざというときには強力な団結力を誇示することもある。スポーツ兼自衛のために、剣術も盛んで、地球の馬に当たるルクに乗り、このオロの成人男子にあたえられる金色の剣を持つ姿は、まさに勇壮そのものである。

神話によると、このオロの民族は神ガヴァナーに近く、最もガヴァナーに愛されていたという。

魔法国家ともいえるマイヨールは、オロのような単一民族ではなくて、まして国と呼べるような組織でもない。まず、すむ民族がさまざまである。大はドラゴンから、小は小人族まで。身分差はこれといってないが、種族によって分かれている、というくらいで、とくに尊敬されているといえば、魔法学校を中心とする魔法使い＝貴族ぐらいのものである。ことがあると、各種族の代表が、首都エドナに集まって、会議（らしきもの）を開くが、話がまとまったためしはないという。魔法以外の文化面では、オロの文物が使われているが、その影響はごくわずかである。全体に、人のことには口を出さない。これが、この国で生きていくための掟である。

火山地帯と荒れ地が国土の大半を占めるバヴァリスは一種の武人国家といえる。もともと高重力の星から移住したといわれ、地域的に2Gから8Gの高重力を人工的につくり出し、バヴァリス人の保養の場所を形成している。

産業といえば、特産の塩で、これと交換に各種食料、産物を輸入しており、塩は湖から無尽蔵といってよいほどとれるので、結果的にバヴァリス人たちは、武術にかまけ、同族間の名誉である戦いに明け暮れる、ということになる。そのため、30歳をこえる男性はわずか10%。そのため、ハーレムが存在する。

卵生で、繁殖期は年に2度ほど。体表

メルドーン。

メルドーンの店。

オロのカーティア（神殿）。

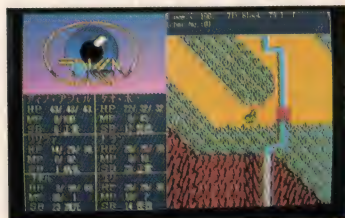
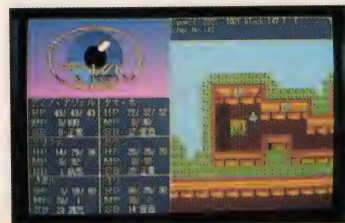
瘴気の谷。

瘴気の谷。

コルダーン。

リゴルドの家の中。

リゴルドの神殿の地下。

オロのカーティアの建物の中。

瘴気の谷。

竜の結界の隠れが。

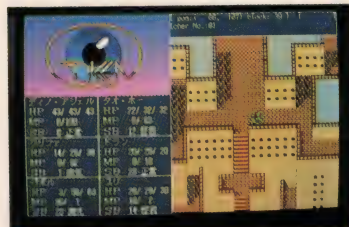
はハ虫類様で、緑色ですべすべしており、背中は細かいウロコでびっしりおおわれている。体毛は黒っぽく、頭部から背中にはたてがみが生えている。顔はカメに似ており、氏族によってはトサカをもっている。手足は6本。真ん中の一対2本を残して歩行には4本の足を使う。生死に対して淡泊で、決闘で命を落とすことを毛ほども大事とは思っていないようだ。

妖精国エウラドーナは、この地方では最も過ごしやすい国である。男女とも地球人の子どもぐらいの大きさで、肌は蒼白から、血液の影響から薄い緑色。毛髪と眉、まつげ以外の体毛はほとんどなく、男子のなかには3割程度の割合で、頭部に2本の角をもち、羽をもたない種もある。残りは、チョウの羽のような羽をもち、短距離なら飛ぶことも可能。優雅だが、すばやい身のこなし、わずかな栄養と水だけで生きられることもあり、生活感はなく、子どものように好奇心だけで生活しているといったおもむきだ。

戦士国家といえば、ゾンファーである。まさに戦闘用につくられた種族で、男女も生殖のため以外にはまったく意味をもたず、外見からは見分けがつかない。肌はなめした革のようで、それ自体防御能力があり、頭蓋骨はきわめて頑丈、目も保護のため、非情に落ちくぼんでおり、夜間でも視力はまったく落ちない。また、肩、肘、膝の関節部には、骨が変形した角をもち、ふだんは折りたたまれているが、戦闘時には、これが突起し、強力な武器になる。また、骨格は、プラスチックのようなものでできており、ヨロイのように内臓部分を保護しており、至近距離から発砲された357口径マグナム弾すら防ぎ止めるという。1日に1度、少量の食料を食べ、2～3時間眠れば、100kg以上の荷物をかつぎ、4万2195kmを1時間で駆けぬけるという異常なまでの体力を維持できるという。

医学都市ヒルクホーフは、地方にある。住人のヒルクホーフ人は、スライムのような液体型流動生物で、特定の形をもたない。そこで、ラボでつくり出されるクローンにみずからの肉体を同化させている。だから、どれも同じ姿。ヒルクホーフ人の特技は、生体修復機能。彼らが傷ついた個体に触れるだけで、神経系をもふくめた治療をほどこしてしまう。彼らは、眠らない、食べない、疲れない。

ロンファール。この国のデータはない。唯一わかっていることは国全体が迷路となっていること。

以上7つが、ガデュリンの世界を形づくっている国々、そして人々である。この個性あふれる人々の大海の中に入るのは、プレイヤー、つまり君のことである。

リゴルド。

リゴルド。

リゴルド。

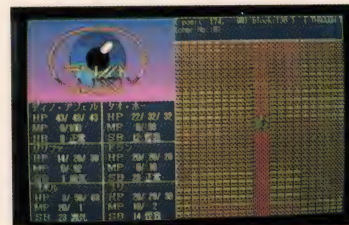
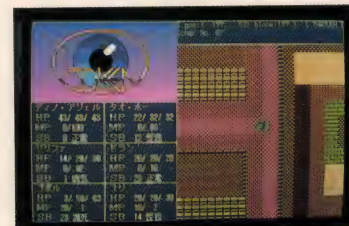
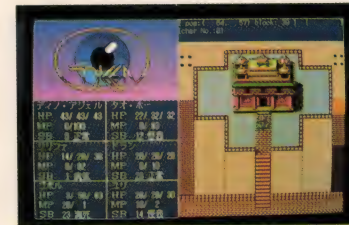
リゴルド。

心を満たす先端技術——Human Electronics

パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、ふたつのアシュギーネソフトだ。

「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格 6,800円

パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001 標準価格 3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K、VRAM128K)

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。

A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部PC係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

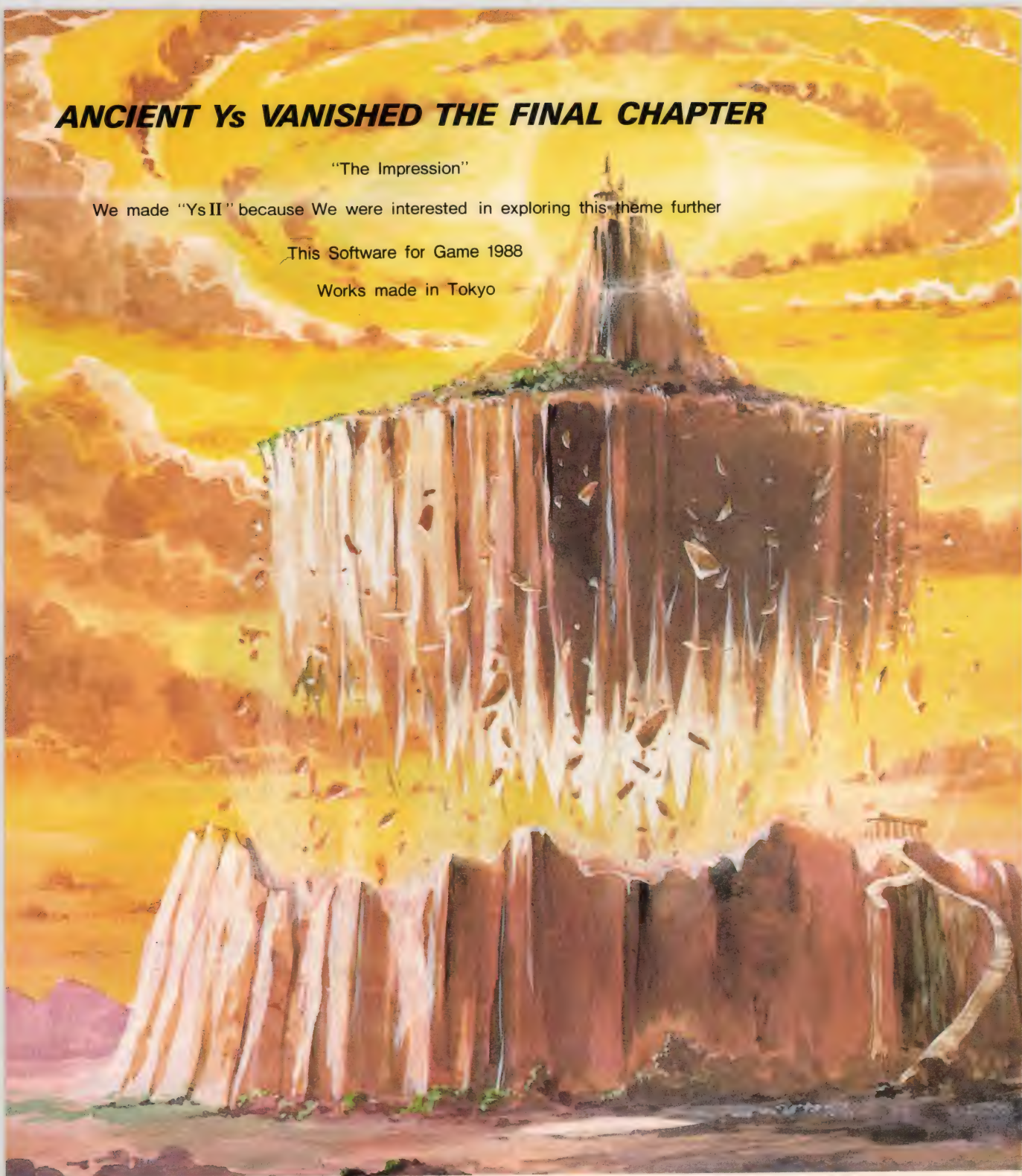
松下電器産業株式会社

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 ／FAX 0425(28)2714

商品名	機種	メディア	定価	製品番号	発売日
「イースII」	88SRシリーズ	5' 2D	¥7,800	NFNW 17007	発売中
	98F/VF	5' 2DD	¥7,800	NFNW 11010	6 24
	98m/VM	5' 2HD	¥7,800	NFNW 14007	6 24
	98U2/UV	3.5' 2DD	¥7,800	NHNW 11009	6 24
	X1-turbo	5' 2D	¥7,800	SJNW 11003	6 24
	77AV専用	3.5' 2D	¥7,800	FUNW 19002	7 8
	MSX2	3.5' 2DD	¥7,800	MXNW 12002	7/15

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません

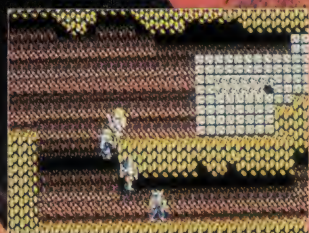
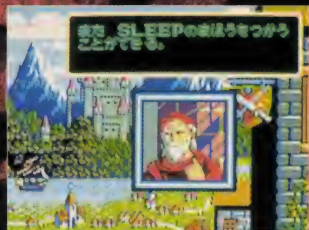
■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

Falcom
RPG 15 120 60
アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。
15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます
7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。
音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

新発売
PC-88VA専用
●サウンドボード2対応!
●シナリオは最新バージョン!
PC88の攻略法は役に立ちません。
●スピードはソーサリアンの機種別でNo1!
V3(16bit)モード
SORCERIAN
SORCERIAN SYSTEM
ソーサリアンシステムって何?
ソーサリアン
ストーリー
ユーティリティ
シナリオ
ソーサリアンはシステム(DOSやOSとかBASICみたいな)なんです。シナリオが増殖してゆく、RPG、シュミレーション、アドベンチャーあらゆるジャンルを超えて増殖してゆく。ファルコムがシナリオを書く。ユーザーがシナリオを書く。それがソーサリアンを介して広がってゆく。
ソーサリアンはそんな仕組みになっているのです。さらに次々と発表されるソーサリアンシステムのユーティリティにも御期待ください。
商品名	機種	メディア	定価	製品番号	発売日
ソーサリアン	88SRシリーズ	5′2D	¥9,800	NFNW17006	発売中
	98F/Vm	5′2DD	¥9,800	NFNW11009	発売中
	98U/UV	3.5′2DD	¥9,800	NHNW11008	発売中
	X1-turbo	5′2D	¥9,800	SJNW11002	発売中
	PC-88VA専用	5′2DD	¥9,800	NINW12002	6/17
通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501
FAX 0425(28)2714
Falcom
日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

WE SHALL CO THE A.V.G.

アドベンチャーゲーム

T&E SOFTのアドベ

太陽系外探査機に関するレポート

07／12／2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B－774C

ファイルNo. 75480916－4451，4677，
4889，4991，
7556，8332

アクセス8J－※※※※　3353－9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネティー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

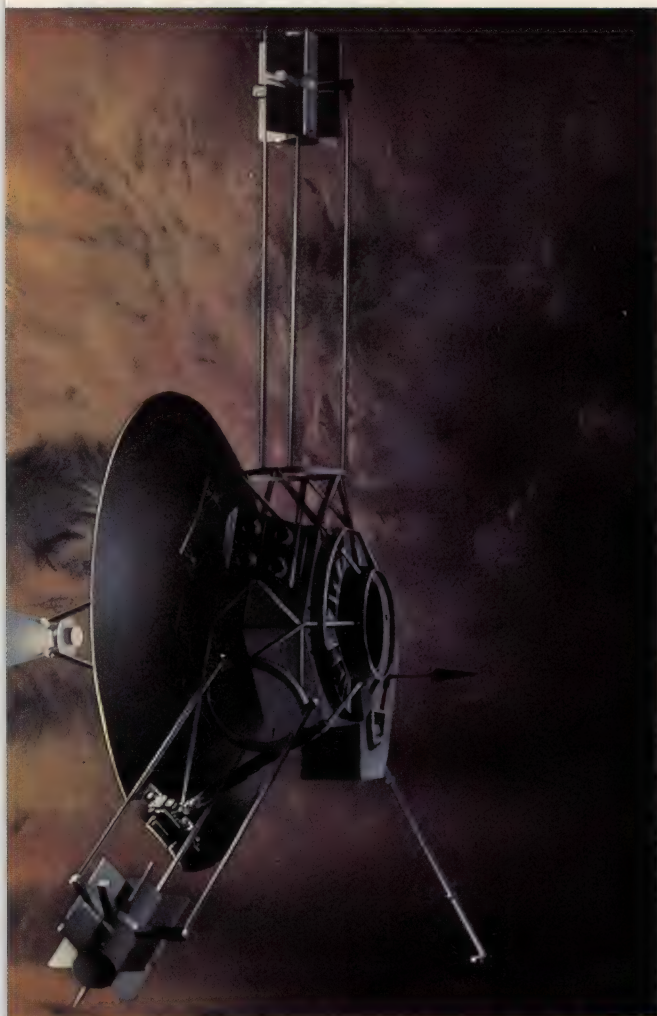
パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1，2号」が相次いで打ち上げ

▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。

られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードJZB 2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ、通称「R·A·C·C·O·O·N」

T&E SOFT® INC.

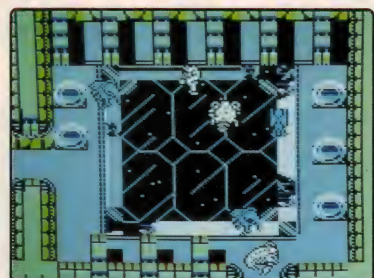
ハイドライド完結編

▲幻想の街　MSX2

★城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ(PAC)に対応。

▲宇宙船内部　MSX1

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)
(要2ドライブ)5"2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上)4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上)4メガロム
各¥7,800

好評発売中!!

★ハイドライド
ブロンズパック
(ハイドライドII・ハイドライド3/2本組)
MSX (RAM16K以上)
¥9,980

Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

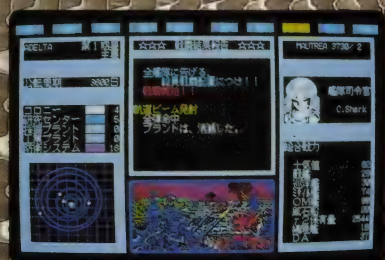
ハイドライド3・X1版,PC-98版 今夏発売決定!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風

ディーヴァ・ストーリー〈終章〉

カリ・ユガの光輝

創立5周年記念作品

PC-9801

PC-286シリーズ動作可。

●VM/VX 5″2HD ¥7,800

●UV/UX 3.5″2HD ¥7,800

絶賛発売中!

更に・S・U・P・E・R

© 1987 T&E SOFT

シューティングも進化する!

★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!(X1 turboのハイレゾリューションにも対応)

★8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。

★ステージ数は14。★オプションウェポンは増えて11種類。

★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)

★オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。

★自機(ネオ・ストーミーガンナー)のスピードを3段階に調節OK。

★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

X1スーパーレイドック

創立5周年記念作品

5″2D・2枚組〈1ドライブ作動可〉

¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。

■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト

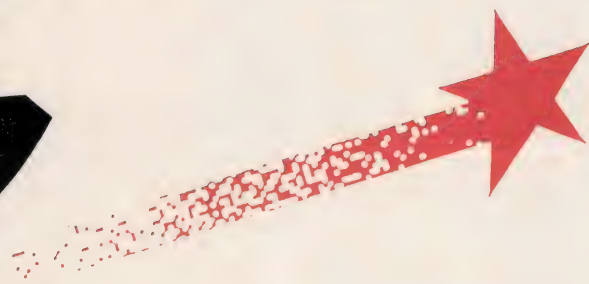
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 ポプコム7月号

88総合カタログ 請求券 ポプコム7月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

CROSS MEDIA SOFT

私は“ディレクター”です。

華々しいスポットライトを浴びるアイドル歌手。その誕生の陰には、涙と笑いのディレクター物語がある。
そんなディレクターの生態をリアルに浮き彫りにした初のレコード業界ロール・プレイング・ゲームがこれだ。限られた日数と予算のなかで、名前の決定からTV・ラジオのプロモーション、映画・CFへの仕掛けなど、ディレクターに与えられた多くの仕事をこなし、一人の少女をアイドル歌手に育てあげるのは君だ。
レコード会社ならではのノウ・ハウをふんだんに生かしたゲーム内容は面白さ抜群。グラフィックは、各雑誌で大活躍の“中野カンフー”が担当。

7月堂々発売予定! ■PC-8801mkⅡSR以降 ¥7,800(ディスク4枚組)

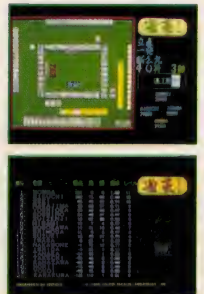
▶9月発売予定/PC-9801シリーズ

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

CROSS MEDIA SOFT

麻雀ソフトの決定版！

個性再現！今、大評判の麻雀ソフト!!

推論型人工知能搭載　自己成長型サンプリング機能付き

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

▶PC-88版もいよいよ登場!!

★PC-88版お買い上げの方1,000名様に特製テレホン・カード・プレゼント！（6月20日締切）

絶賛発売中
- PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV/UX/LV　●PC-98LT
- PC-8801MH/MR/MA　●PC-88VA
(PC-8801SR/FR/TR/FH/FAは増設RAMボードが必要)

全てディスク版 ¥8,800

機能満載、興奮の音楽ソフト！

これが欲しかった…………………!!

サウンドボードII

MUSIUM SOUND BOARD II

- NEC「サウンド・ボードII」によるFM音源6声、ドラム・サウンド6声、デジタル・サンプリング音1音のステレオ同時演奏を実現！
- 曲作りも何もかもが簡単。ワープロ感覚で楽譜作成ができます。
- 楽譜作成（音譜入力）を行いながら、FM音源音色作成、リズム・パターン作成、ADPCMによるデジタル・サンプリング録音が可能。
- その他、楽譜印刷、自動演奏、ファイル・ユーティリティの各モードを装備。

好評発売中!!

- PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
- PC-8801FH/MH/FA/MA　●PC-88VA

各ディスク4枚組 ¥12,800

但しPC-8801FA/MA/VA2/VA3以外は、NECサウンドボードIIが必要

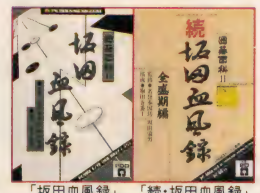
坂田囲碁を学習！

名誉本因坊/坂田栄男先生

坂田囲碁教えます…………!!

「坂田血風録」
「続・坂田血風録/全盛期編」

「坂田血風録」　「続・坂田血風録」

- ▶坂田栄男名誉本因坊の監修による「囲碁」の学習ソフト
- ▶坂田先生の実戦譜4局（懇切な解説付き）と小目の定石40及び手筋の問題25を収録
- ▶マウス対応のデータ入力により有名棋士の対局の保存や自己の学習にと使い方色々

「坂田血風録」収録対戦記録	「続・坂田血風録」収録対戦記録
◉第2期日本最強決定戦リーグ戦㊿呉 清源	◉第18期本因坊戦挑戦手合第五局㊿高川 格
◉第6期最高位決定戦挑戦手合四番勝負第1局㊿藤沢秀行	◉第2期名人戦挑戦手合第七局㊿藤沢秀行
◉第16期本因坊戦挑戦者決定戦㊿木谷 実	◉第20期本因坊戦挑戦手合第四局㊿山部俊郎
◉第16期本因坊挑戦手合七番勝負第5局㊿高川秀格	◉第4期名人戦挑戦手合第三局㊿林 海峰

好評発売中!!

- PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV/UX/LV
- PC-8801SR/TR/MR/FR/FH/MH/FA/MA
- PC-88VA

全てディスク2枚組 ¥8,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券 POPCOM 88-7

ある日突然、平和な街〝チャニーズ・ヒル〟を襲った謎の怪異現象!
軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動!
だが、いまや地獄の街と化した〝チャニーズ・ヒル〟で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった!
いったい何がこの街に起こったというのだ!?全ての謎を秘めた《ブラウニングの血族》の意味するものは!?
最後の戦士ライラ・アルフォン——この街を救えるのは彼女しかいない!!

アドベンチャーのストーリー性とアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラー「死霊戦線・ブラウニングの復活」は、新たなマップ、アイテム、キャラクターと共に、よりドラマチックでスリリングなゲームへ進化した。88ユーザーに贈る「死霊戦線」もうひとつの伝説!

◉PC-8801SR以降対応(5"2D 2枚組)予価¥7,800　いよいよ7月発売予定

●「死霊戦線」MSX2絶賛発売中●

企・制作…株式会社ファン・プロジェクト

通信販売
●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券
POPCOM⑦
死霊戦線

あの「めぞん一刻」の感動をもう一度あなたに……。

パソコン・ゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!
物語は、五代のしいのみ保育園就職祝いの宴会から始まり、結婚式に至るまでを8日間のオリジナルストーリーで描きます。おなじみ、めぞん一刻の住人から三鷹、八神、こずえ、二階堂、九条まで総出演で繰り広げる笑いと感動のグラフィックアドベンチャーゲーム。

■新発売■
●PC-8801シリーズSR以上…￥7,800
●PC-9801シリーズ…………￥7,800
FM音源対応
「好きさ」「予感」など、挿入曲6曲。
日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第80144号
■近日発売■
●X1シリーズ
■開発予定■
●X68000●MSX2

アドベンチャーゲーム
めぞん一刻 完結篇
～さよなら、そして…～
© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付●

夏休みは、新作ソフトで予約済み!
ただいま開発進行中!!
きまぐれ オレンジ☆ロード
©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝
●PC-88SRシリーズ●PC-98シリーズ

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル
0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。
送料サービス

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？

○シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
○40種類を越える、オリジナルデザインの３Ｄモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
○シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながら、ロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！

X1(マニアタイプ)・X1C・X1CSは、漢字ROMが必要です。

MF-203009 X1版 5"2D
ディスク(2枚組み)……7,800円

MF-104009 PC88SR以降 5"2D
ディスク2ドライブ専用7,800円

NEO STRATEGIC SIMULATION

STORM

この画面は、X68Kのものです。

麻雀狂時代 SPECIAL

スケールUP!!

アーケードゲームで大人気の「麻雀狂時代」が君の部屋へやって来る！
マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル～クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

X1版 5"2D……定価 6,800YEN

PC88SR以降5"2D2ドライブ専用……定価 6,800YEN

X68000 5"2HD……定価 7,800YEN

MSX2 3"5 2DD……定価 6,800YEN

X1版

「殺し」も経験だ。

経験しなければわからないミステリーがあります。
アドベンチャータイプ・捜査シミュレーション
新発想で、新登場！

3月下旬のまだ肌寒い頃、代々木公園の林の中で、若い男の変死体が発見された。みぞおちは無残にえぐられ、かなり残虐な手口で殺害されたであろう痕跡が……。ファッションの街・原宿で起こる怪事件の謎と真実。ファッション業界の裏の、その裏側を、生々しく、人間模様を綿密に描いた殺人ドラマ「原宿AFTERDARK」。殺人現場にかけつけてから、関係者の聞き込み、証拠品の発見、そして容擬者を取り調べて自供に追い込むまでを、実際に刑事がやるように、実際に経験してしまえるという新発想のゲーム「捜査シミュレーション」は、KOGADOだけの新タイプ・アドベンチャー。」生きてきた経験が、推理の手がかりになる。ゲームでの経験か、生きていく手がかりになる。過酷な世界を生き抜いていく人たちに捧げる、苦味ばしったミステリー。

ギョーカイの内幕を暴く、NEWミステリー

原宿AFTER DARK

暴露その１：真実に迫る／「聞き込みモード」
捜査活動の基本は、何といっても「聞き込み」。遺留品の出所とか、被害者の身元割り出しとか、アリバイとか、手がかりになりそうなものを洗い出していく作業が、犯人像をじわじわと浮かび上がらせるというわけ。「聞き込みモード」とは、実際に画面に表示される地図上を動きまわって、いろんな情報を集めることができるというシステムなのです。

暴露その２：綿密に描く／人物描写
ミステリーにとって一番気になるのは登場人物の人間像。このゲームには30人以上ものキャラクターが登場。しかもひとりひとりに細かな性格が設定されています。さらに取調べの時、鋭い質問に相手は思わず表情が変わる…など、決して見逃すことのできないリアルなつくりのゲームなのです。

暴露その３：事情通になる／助言システム
新米刑事にとって、頼りになるのは課長や、同僚からの助言。迷宮入りしそうになったら、いち早く助言を求めて／すると、いろんな情報や捜査の手順などを教えてくれるから、グッと事件が解決しやすくなるというわけなのです。

暴露その４：操作はカンタン／コマンド選択方式
捜査は謎でいっぱい。でも、操作は実にカンタン。マニュアルを読まなくても平気でできちゃう、コマンド選択方式なのです。

「翼龍の書」によれば、天空界をアルギース王国発祥の地と定めている。地上界が妖獣たちの徘徊する無法地帯にすぎなかった、遥かなる時代のことである。"地の国"と呼ばれる地上界に、もうひとつのアルギース王国を創ることは、アルギース王国の新たな時代の訪れであるとともに、妖獣たちとの戦いの時代の幕明けでもあった。しかし、アルギース王国の愛と団結の力の前に、結束を知らぬ妖獣たちは、あまりに愚かだった。この永い戦いの歴史の中、人々は妖獣たちの特徴を、そして、その戦術の数々を書き残した。いつ訪れるやも知れない暗黒の前に、勇者の誕生を信じて……。「翼龍の書」は、歴史の表舞台には登場しない、数多くの勇者たちの戦いの証である。だからこそ、真の勇者だけが「翼龍の書」を手にすることが許されるのだ。そしてもうひとつ、真の勇者にのみ許されている品がある。勝利の証し「終了認定書」がそれである。これは、妖獣たちの野望を砕き、アルギース王国に、再びの平穏を取り戻した真の勇者、いや真の英雄に贈られる名誉である。そしてもし、自力で（つまりノーヒントで）この偉業を為し遂げたなら、アルギース王国金貨（工画堂特製）1枚を、戦勝品として進呈しよう。

戦うからには勝たなくてはならない、それが英雄の宿命である

妖　華　暗　黒　変

●PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
●PC-8801・V2モード専用・¥7,800
●X1turbo・5インチ2D専用新発売・¥7,800

KOGADO ホットライン

A·S·A·K·O CLUB

●通信販売（送料無料）開始のお知らせ●

工画堂スタジオではこの度通信販売を始めました。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

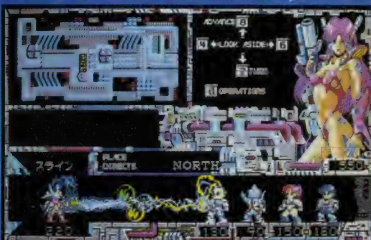
KOGADO INFORMATION VOL.7

資料請求券 ポプコム

㈱工画堂スタジオ/〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

MSX2及び、FMユーザーのみなさま、ほん〜っとにながらくお待たせしました。ごめんなさい。今度こそホントの発売でっす。ホントにホントだってば！で、その証拠に、移植版発売記念としてなんとサイキックウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!! 次の方法で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚をあさ子が選んでお送りします。

★サイキックウォーのマニュアルの表紙についてる「KGDマーク」を切り取り、120円切手と同封して、上記の工画堂スタジオ「サイキックウォー・ステッカープレゼント係」に送って下さい。住所、氏名、年令も忘れずに書いてネ。メ切りは昭和63年7月31日デス。

SF・RPG サイキックウォー MSX2.FMで発売!!

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ！　現れると同時に敵が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている！

機種	価格
PC-8801SR以降（V2mode専用）	8,800円
PC-8801/mkII	8,800円
PC-9801シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円

手に持っても。

置いたままでも。

トラックボール「コボウズ」は、マウスと違って置いたままでも、手に持っても操作できるポインティングデバイスです。本体中央のボールを手のひらや指で回すだけで、縦・横・斜めにカーソルを自由にコントロール。本体を動かすスペースが不要で、机の上を占領しません。ゲームはもちろん、「HALNOTE」や「ダ・ビンチ」などで作図や細かいイラストを描く場合でも、素早くスムーズに動くことができます。

●接続は、ジョイスティックやマウスポートに差し込むだけのワンタッチ●トラックボールにより縦・横各8ビットの値を簡単に読み取れます。●キースイッチを2個内蔵し、マウス対応ソフトはすべて使用できます。

COBAUSE

「コボウズ」ニュートラックボール 14,800円

■HTB-60 MSX／MSX2／PC-8800シリーズ(mkII SR以降)／FM77シリーズ用

■HTB-10 PC-9801シリーズ(F3・M2以降)用〈PC-9872／9872Kとコンパチブル〉

光で操るマウス。オプティカルマウス-98。

SUNワークステーションなどの高性能機に採用されている、光学式マウス。PC-9872/9872Kとコンパチブル。機械可動がなく、掃除のいらないメンテナンスフリーです。あのスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチPC-9801(MS-DOS版)」の描画に最適です。

OPTICAL MOUSE-98

●対応機種：PC-9801シリーズ(F3・M2以降)

HOP-10 定価9,800円(マウスパッド付)

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

MSXマークは、アスキーの商標です ダ・ビンチPC-9801(MS-DOS版)：C HAL研究所・新企画社

LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

妖しき魔界の一族よ、この世はお前のためにある。

人類へ警告…
この星は我が軍門に降った!
RPG史上最大最後の謎が、
今解き明かされる!!

1 2Dディスク2枚をフルに使用したオールカラーで送る壮大なオープニングは圧巻。

2 通常の移動は2Dのフィールド形式。広大なマップは見やすく美しくなりました。

3 建物の中などは3D表示。グラフィックはもちろん各々の建物によって異なります。

4 マルチウインドーを使い分けたコマンド画面は操作性もバッグン。

5 奇想天外なストーリーを彩どる数々のグラフィック。

6 アニメーション効果を駆使した戦闘画面。オートモードや簡略コマンドによって自由自在な戦闘が楽しめます。

●画面写真は開発中のものです。

PC8801SR以降 7月16日 発売予定
5"2D 7枚組予定　予価 7,800円
開発中 PC9801シリーズ、X1シリーズ、X68000、MSX2

PC8801SR以降
5"2D5枚組 9,800円
PC9801シリーズ
5"2HD2枚組 5"2DD4枚組
3.5"2DD4枚組 9,800円
X1シリーズ
5"2D5枚組 9,800円
MSX2
3.5"2DD4枚組 7,800円

抜忍伝説（ぬけにんでんせつ） 番外編

PC8801SR以降 5"2D2枚組 3,000円
PC9801シリーズ 5"2HD1枚組 5"2DD2枚組 3.5"2DD2枚組 3,000円
X1シリーズ 5"2D2枚組 3,000円
MSX2 3.5"2DD1枚組 3,000円

MSX2はアスキーの商標です。

尚、抜忍伝説番外編はブレイングレイユーザーズクラブの会員の方のみの限定通信販売とさせていただきます。

株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル TEL. 03-264-3534(代)

ソリテア　ロイヤル

K

妃、面白いゲームはないか？

Q

王様、ソリテアがございます。

好評発売中！ 定価 6,800円

PC-9801E/F/VF　5"-2DD
PC-9801M/VM/VX　5"-2HD
PC-9801U/UV/UX　3.5"-2DD
PC-8801全シリーズ　5"-2D

6月24日発売 定価 6,800円

MSX2　3.5"-2DD
FM-7　5"-2D
FM-77/AV　3.5"-2D
X1/turbo　5"-2D

COPYRIGHT© 1988 GAME ARTS
DESIGNED BY SOFTWARE RESOURCES INTERNATIONAL. LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL GROUP.

―― *X1turboで、デュークの旅が始まる* ――

Fantasy ActionGame

Zeliard

ゼリアード

FM 音源ボードが必要です。

好評発売中！

X1turbo シリーズ
PC-88SRシリーズ　PC-88VA/FA/MA対応
5"-2D・3枚組(要2ドライブ)定価7,500円

ゼリアードのヒントブックができました！
どなたにでもエンディングをご覧いただくためにヒントブックを用意いたしました。ご希望の方は①住所（郵便番号）②氏名（必らずフリガナも書くこと）③年齢 ④所有パソコン機種名を明記し切手600円分を同封のうえ、ゲーム アーツ『ゼリアード・ヒントブック係』までお申し込みください。
㊟記入もれ、または600円分の切手が同封されていない場合は発送できません。

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
Phone：03(984)1136

安ホテルの一室に置き去りにされた死体。そのポケットには古びた子供用の野球帽が無造作に突っこまれていた。おなじみシンキングラビットが贈るタケルオリジナルA・V・G第2弾。定評あるシナリオに加えて独自のコマンド選択方式(マウス対応)でゲームが一層進めやすくなりました。

「JACK」のゲーム進行上、ある場面でどうしてもパスワードが必要になります。もちろん自力で捜すことも可能ですが、タケルの画面上でも発表されます。事件を解決し、最終画面のメッセージを事務局宛に送っていただいた人から順位を認定します。

■PC-8801SR以降VA対応■5"2D(2枚組)■シンキングラビット

TAKERU価格 ¥5,000

RPG新世紀
プロセルピア

■PC-9801、8801SR以降対応■100枚以上のグラフィック■FM音源使用のBGM■企画・開発アモルファス

市販希望価格¥7,800 TAKERU価格¥5,800

※開発上、発売が遅れましたことをお詫びします。

物語は神々と人間とが生活を共にしていた太古の昔。飢えと乾きから逃れるため神へのいけにえとされた姉を救うため主人公は旅立つ。A・V・Gの操作性の良さを生かしてR・P・Gのイベントを楽しめるゲームです。

Mr.プロ野球

監督として対戦相手を分析した上で選手起用し、投手・守備の交代、代打、代走もOK！しかも観客動員が勝敗に影響しシビアなマネジメント感覚が必要とされる。斬新なアングルによる画面設計といい、近代野球そのままをシミュレーションさせてくれるぞっ！

X1移植版
オリジナルで好評発売中

■クリスタルソフト
■X1シリーズ(要純正2ドライブ)5"2D(2枚組) ■FM音源ボード対応

市販希望価格¥9,800
TAKERU価格¥7,500

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店 オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソラント	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343 ★
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	テンキのタクチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

★印のショップでは5"2HD、3.5"2DDは扱っておりません。

ブラザー工業株式会社
本社／〒460 名古屋市中区大須3-46-15
新事業推進室第1G TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38
☎(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中 詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

※コンピューターソフトウェアは著作物です 著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
資料請求券
7月号

COMPAC INC.
発売元　株式会社コムパック　☎(03)375-3401代
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1　せんらくビル

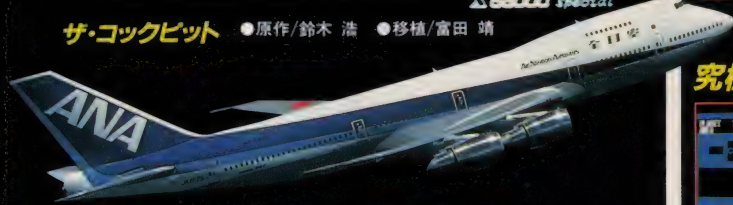
実際の無線標識，地形のデータを使った本格的フライト・シミュレーター

日本全国の主要30ヶ所の空港(＋1訓練空港)，
148ヶ所の無線標識，無数の地形など，膨大なデータをインプット！

コックピットの計器類を忠実に再現.
有視界飛行，無線標識を使った計器飛行が可能！

搭乗機は双発ジェット機「セスナ500サイテーション」と
単発レシプロ機「セスナ172スカイホーク」が選択可能！

発売中！
■PC-9801M/VM/VX 5"2HD
■PC-9801F/VF 5"2DD
■PC-9801UV/UX 3.5"2HD
各定価[illegible],800円 2枚組
オーバーレイ・シート，無線標識マップ付!!
FM音源対応　要MS-DOS　384KB以上

フライト・シミュレータ
日本縦断セスナ・フライト
作/Eagle Papa

Astrogator
アストロゲーター
作/大森 優

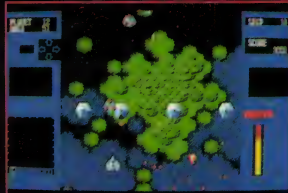
究極のスクロール・シューティング・ゲーム!!

★美しいグラフィックスの背景！
★60種類以上のキャラクタ！
★プレイ時間2時間以上！
★FM音源対応！
■PC-9801F/VF/VM/VX
5"2DD 5,800円
■PC-9801UV/UX
3.5"2DD 5,800円

東西対抗夏のビデオゲーム祭り!

暑い夏に汗だくになって遊ぶのが一番!

東京 VS 大阪

6月。もう外を歩くだけで汗ばんでくる時期。こーいうときは、暑い暑いとクーラーのきいた部屋でパソコンをいじっているよりも、ムンムン熱気のゲーセンで、パアッと汗を流すのが一番。それだけで身も心もサッパリするぞ。で、今回はそこをポイントに、必ずひと汗ふた汗は流せるゲームをそろえてみた。
さあっ、これが東西おもしろビデオゲームだ。

メチャメチャおもしろいでーっ！のブンブンシューティング。「宇宙暦、2012。バキュラ星を支配したガルデン族はバキュラ星と双子星のミューにも手をのばし、女王シータを奪い去って行った。選ばれしミューの戦士たちよ、女王シータを救出するのだ」なんてイントロは、どっかにぶっ飛んで、ひたすらビシバシ撃ちまくる、ひさびさの超興奮ゲーム。大ヒット作の予感がひそかに漂っていたりするのである。超おすすめっ！

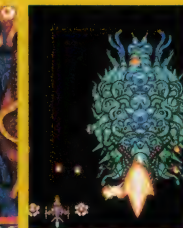
[illegible]んかしないように。

[illegible]EN'S ROUTE。地上走[illegible]ーンである。両側から出現してい[illegible]

赤のプレイヤーは3WAYのパワーアップとオプションを装備している。

ステージ1のボスキャラ、[illegible] 当然3びきともやっつける

[illegible]2基の装備。緑色の敵はキル・スネーク くにゃぐにゃなのだっ！

赤のプレイヤーは、3WAYのパワーアップとオプション装備状態。両側からは火山岩攻撃

これがうわさのローリング・アタック！ 2[illegible]体当たり！

ローリング・アタック使用後！ どうだ、この威力！

2面のボス、クンタウィング。超強力なレーザーがうるさい。要注意なのである！

ステージ3 青のプレイヤーは、オートのダブルパワーアップ 4角の戦車形敵は[illegible]バギーという[illegible]こわい敵である。

ローリング・アタック！

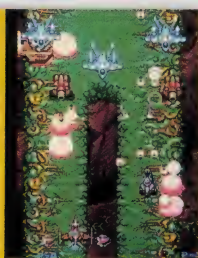
と、いうわけで、写真見ればわかると思うが、縦スクロールのシューティングである。2人同時プレイ、というのも最近ではめずらしくなくなっているが、やはり、人間の考えることは深い！ このゲームでは、片方が飛行機形、もう片方が自動車形と分かれていて、有利不利があったり、片方が支援に徹するみたいなことがあって、コンビネーションプレイがより味わい深いのである。えらいっ！

忘れないうちにいっとくと、『ラスト・デュエル』のデュエルは、決闘。美しくて、かーいー女王シータを助け出すために、たった2人で惑星バキュラの内奥にもぐりこむという気迫が、このデュエルの一語ににじみ出ていて、大変けっこうなネーミングではある。

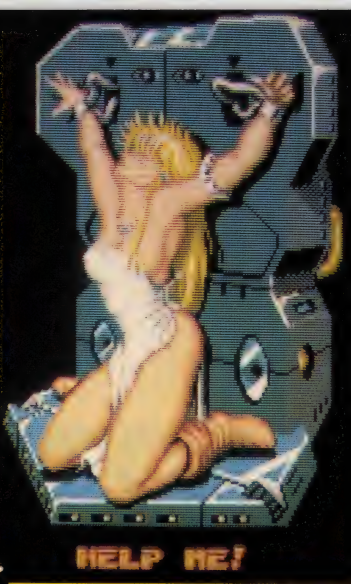
もちろん1人プレイもできて、1人だと、1面から6面まで車→飛行機の順でかわりばんこ。2人プレイだと、1面が車と飛行機、2面が両方飛行機、3面以降それのくり返し、となる。

当然、飛行機のほうが有利。1、3、5の車が登場するステージでは、下が切れていたりして、それをジャンプボタンでとびこえたりしなくてはならない。このジャンプも、スピードに応じて能力に差があって、じつはこのゲーム、車が出るステージでは、スクロールスピードは車側プレイヤーがある程度選べる、というか、車のプレイヤーがゆっくり進むとゆっくりになったりするわけなのだ。「ある

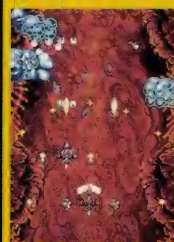
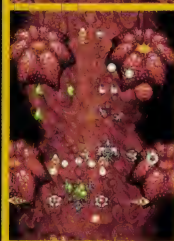
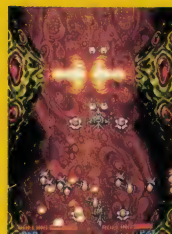
2人で遊ぶのが基本。ゲーセンでデートするんだったら（そんなやついないか）、こいつで決まりだぜっ！

ラスト・デュエル

3[illegible]ンバー。かわいそうな自動車プレイヤーのために、こいつらはいち早くやっつけてあげようっ！

[illegible]こに来る前には、大スピードアップが必要！

3[illegible]のボス[illegible]、キ[illegible]グボー[illegible]。[illegible]をねらうのである

[illegible]で、このシーンが[illegible]れる[illegible]女王シータ。かーいー[illegible]のだっ！

[illegible]当たると4分裂して、プレ[illegible]

[illegible]ローリング・アタックを使い、[illegible]

4面のラスト近く。両側からはファイアーストーム。間隙を突くのであるっ！

4面のボス、マザーガイガー[illegible]おそれず、敵のふところに入りこんで、ビシバシッ！

[illegible]負。イナズマ弾を出してい[illegible]

[illegible]にはつらいとこ。いまわたってる橋も最高速じゃないとわたりきれない。すぐくずれ落ちるのだ。左側の赤いのは、ボムコブラ。4角の障害物はアイスブロック。破壊不可。

マッドビーム（赤のプレイヤーの左）は後ろにも出現してうるさい敵。引きつけておいて、ジャンプでかわさなくてはならない。

細いコースで、そのうえ、割れた部分にのるとスピン。踏んだりけったり[illegible]

5面のボ[illegible]、ビッグアングリーとジ[illegible]の間をうまく移動[illegible]本体を攻撃。いずれにしても大変だ、こりゃ。

6面[illegible]ンハイパ[illegible]このあと、[illegible]ひかいる

6面の最終ボスクラブプレス。強力な左右のハ[illegible]

ヤッホーッ！ シータを救出したよん しどけない姿 燃えるせーっ！

クリアすると、セピア色の回想シーン。[illegible]のボスキャラ破壊時のシーンを[illegible]

程度」というのは、止まったりはしない、という意味。んとに、こういう動きが複合的になってるビデオゲームって、ことばで表そうとすると疲れるぜ。でもって、車プレイヤーのジャンプボタン（Bボタン）は、飛行機プレイヤーでは何に対応しているか、というと、これがローリング・アタークッ！なんである（できれば、ローリングを低く、一呼吸おいてアタークッを大声でいってみてほしい)。これは、いってみればバリアを張りつつ、ぐるんぐるん回転しながら敵に突っこんで、それ自体が無敵の弾丸になってしまうというか、とにかく無敵状態でぐおーっん、と突っこめてしまうわけである。これが気持ちいい。もちろん無制限に使えるわけじゃなくて、ローリング用のエネルギーが十分にないとだめ。これは勝手に回復するので、ここ一番というところだけじゃなくて、なるべくムダなく使いまくりたい。もちろん、ここ一番にもとっておかなくちゃなんないけど。あっ、そうそうローリング・アタックは、Bボタン＋レバー上方向であった。ただのBボタンは、地上ミサイルなのだ。

当然パワーアップも、豪華7点セットで、ぬかりはない。色によって変わってるので、まずはこれを覚えるのが先決。Pが4色。赤Pが2ウェイ、オレンジPが3ウェイ。青Pがレーザー。緑Pがオート。オートというのは、なぜオートというのか知らないが、回転する剣みたいのが出てくる。これがいちばん見ばえはいいのだが、連射性はイマイチなので、やっぱレーザーがおすすめか。で、各種パワーアップは同じのを続けてとると、より威力が上がる。Sがスピードアップ、Mがミサイル。これも2つとると、ダブルになる。それからオプションがヒシガタのやつで、左右方向にも撃てるようになったりで、便利。と、いうわけで、各面のあれやこれやは、写真を見てもらうとして、とにかくおすすめっ！ 絶対、ずえーったい2人でプレイしてみてほしい。信じてくれーっ！ あっ、コンティニューはいくらでも可なのだ。

あの『源平討魔伝』を製作したスタッフが心血を注いで打ち出した力作がこの『超絶倫人ベラボーマン』。ジョーダンっぽいタイトルではあるが、前作と比べて、まさるとも劣らない。はっきりいってよくできているゲームなのだ。この特集はいちおう東京対大阪ということなので、東京の一番手は、もうこれっきゃないもんねのノリで4ページをさいてみた。まんず、ゲーム名をプロダクションの名前にしちゃった源平プロの腕前を見てちょ！

3種類のステージモード

爆田ロボット軍団。アトランティス海底軍団。サイボーグ忍者衆。

ボーナスステージ

絶倫ってヘンな意味じゃないョ

およっ！　なんだこのタイトルは？　ちょーぜつりんじん？　やあらしいっ。ひわいなゲームじゃないの、などと思っちゃった読者いたんでないかえ。ムフフ。まっ、いてトーゼンだけどね。よくさあ、絶倫って、精力がすんごくある人のことをいうときに「精力絶倫」って使われているからね。でもね、このゲームの場合はちがうんだよ、いっとくけど。絶倫っていうことばを辞書で引いてみるとわかるけど、本来このことばは、同じ人間仲間からズバぬけてすぐれている人のことをいうんだ。だから、精力もズバぬけているかもしんないけど、腕力、脚力、能力など、すべてにおいてフツーじゃないって意味。

つまり、絶倫人っていうのは、スーパーマンのことなのだ（じゃーん)。全然やあらしくないっ。

絶倫についての説明が長くなったけど、これはそれに超がついているから、そこんとこよろしく。メチャつおいキャラなわけで、それを「ベラボーマン」というのである。じゃ、なんでベラボーなのかというと……。

そこんとこチェックしなかったからわかんないけど、たぶんベラボーに強いからなんだろうネ。

タイトルについてはもうこれで十分わかってもらえたと思う。で、次は肝心のゲームの内容に入ろう。これは、ジャンル分けすると、いちおうはアクションになるのだが、シューティング、パズル、RPG、ギャグ（？）などの要素も入っているゼータクなゲームなのだ。どこにその要素が入っているかは、あとで説明するとして、その前にいちばん重要なこと、

ある日、宇宙人から「銀の力」をさずかったフツーのサラリーマンが超絶倫人になって戦っちゃうのだ！

ベラボーマン

ナムコ

主人公ベラボーマンに、なぜ平凡なサラリーマンがなって、敵キャラたちと戦わなくちゃならないかってことに触れておこう。

ベラボーマンに変身するサラリーマンは中村等という（同姓同名の人いるだろうなあ）。彼が残業を終えて帰る途中のことである。とぼとぼ夜道を歩いていると、突然目の前に宇宙人が現れ、狂気の天才科学者爆田博士の世界征服の野望を打ちくだくため、戦うようにと超エネルギー変身物質をさずかった。

その宇宙人はアルファー遊星人といい、その物質というのが銀に反応する「銀の力」というものだった。いきなりそんなものをわたされた中村等だったが、それをさずかってからというもの、もうフツーのサラリーマンではなくなってしまったのである。

そう、地球の全人類の命を守る、あるときはサラリーマン、あるときは正義と勇気の戦士、「ベラボーマン」になったのだった！

敵は爆田博士が発明したさまざまな戦闘ロボット。ステージも下町あり、海底あり、忍者衆が攻撃してくるお城があったりする（なぜお城なのか？）。しかも全32面中、それらが交互に現れるので、なかなか飽きのこない作りになっているのだ。

それに源平プロお得意のボーナスステージで、疲れた体を休めてくれるようになっているのもウレシイ。やりがいのあるゲームだといいつつ、次ページへ。

左からボタンを弱くたたいて、弱パンチ。次が強くたたいた強パンチ。あとは強キックに貫通頭弾と体が武器。

福引所のおばさんと福引男である。

宿敵ブラックベラボー出現！

ボタン操作に慣れてしまえばこっちのもの。あとは、いかに強弱をつけた攻撃を使い分けるかである。

さあっ、それではゲーム開始である。コインを入れると、おもむろに爆田博士が現れ「ワシが爆田博士だ」と、いばるのだ。この博士、名前をかたどったせいかもしれないけど、頭が原爆が落ちたみたいに爆発していて、ヒジョーに不気味。こりゃやっぱ狂気の天才科学者だと、思わずなっとくしちゃうんだよね。うんうん。さて、感心している場合じゃない、ゲームだゲーム。爆田が消えたあとは、下町のシーン、爆田ロボット軍団が現れるステージだ。こわいよ～。おかあちゃ～ん。

ぬわんちゃって、だいじょうぶ。このゲームは、攻撃の方法として、ベラボースイッチという、ボタンをたたく強さがそのまま伝わって、強くたたけば、パンチやキックが長くのび、弱ければ短くなる、タッチレスポンスシステムを採用しているから、最初のステージは、テストプレイステージになっているのだ。それも、レクチャーしてくれるのは、先にも登場した「銀の力」をくれたアルファー遊星人である。彼は、宙に浮かびながら、ベラボーマンに「キック」だ「パンチ」だ「強くたたけ」だ「弱くたたけ」だと、敵の位置や現れ方によって上からアドバイスしてくれるのだ。ちょっとうるさい感じもするが、よく聞いてそのまま忠実に行動するとバッチリたおせる（最初、アルファー遊星人も敵だと思って、キックしたりパンチをくらわしちゃったけど、全然手ごたえがないから、あっ、味方なんだなって気づいた、なーんてこともあった）。そうそう、パンチやキックっていっているけど、ベラボーマンは、海底のステージ以外は、武器は自分の体だけなんだよ。そこんとこヨロシク。

このベラボーマンは、攻撃をするとき「ベラボー」って必ずいう。そして、当たったときに「ガン」って音が出るし、画面にも**ガンッ！**て表示される。初めは、なんかジャマだなって思っても慣れるとまったく気にならなくなるから不思議なんだよね。で、もう１つ一風変わったものがある。「福引男」というのがそれで、敵をやっつけると出てくる福という文字を10個集めると現れる。んで、町内会の福引器を回すようにおなかの部分を回転させて、エネルギーをアップさせるオニギリやいろんなアイテムを落としてくれるんだ。「福引男」は、10個集めるとステージの途中でも出てくるけど、ステージの終わりの福引所でも必ず登場して、オニギリだけはくれるやさしいヤツなんだ。だからといって、パンチをくらわすと、「やめろよ」とかしゃべってきて、そのままくらわしていると、「本気で怒るぞ！」といって、二度と出てこなくなっちゃうから、いじめるのだけはやめよう。自分が損するだけだから。

ほんでお次は海底シーンのアトランティス海底軍団ステージである。ここになると、ベラボーマンはフツーの姿じゃ呼吸ができないので、シーベラボーという小さいロケット形のキャラになって、弾をピュンピュン発射するようになる。このステージは、ほかのステージとちがって強制スクロールだから、まごまごしてると、岩に挟まって死ぬから気をつけよう。

登場する敵キャラは、海の中だけあって、イカのお化けや足が生えたアンモナイト、カッパもどきやタコ、ヒトデなど、

豊富なアイテムだぞベラボー

オニギリ。パワーメーターが３上がる。

スカ。ハッキリいって、空クジのこと。

オロC。ムム無敵に20秒間だけなれる。

ラーメン。パワーメーターが８上がる。

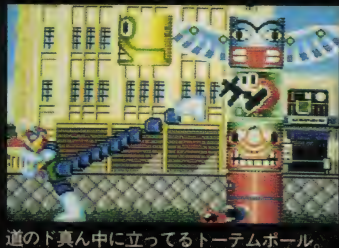
新幹線。とったステージの終わりにワープ。

貫通拳。１発必勝。強い敵でも１撃で。

すし。パワーメーターが最大までアップ。

波動弾。貫通拳より威力をもつ飛び道具。

ちょっとおかしな敵キャラだぞベラボー

ハンマーヘッド。

道のド真ん中に立ってるトーテムポール。

不気味な妖岩道人。

ガマガエルのお化け。

イセエビのお化けツインスキュレーン。

タツノオトシゴ。

足があるマイマイ男。

うわさのピストル大名。

くノー。ムチムチしてるっ。

問題の爆田博士の部屋

最終面の部屋

家に帰ればフツーのサラリーマン、ベラボー

エンディングでなく、ただのデモ。ベラボーマンがサラリーマンにもどるところ。

やっぱちょっとおかしいやつらが行く手をはばむ。ワラワラ出てくるそいつらを、なんだかんだいってやっつけると、ラストのほうで、やっぱり出たかのボスキャラに遭遇する。ガマガエルの大きいのとイセエビの頭、ツインスキュレーンである。でも、こいつらはそんなにカタくないので、心配ご無用って感じ。だから、頭をフニフニ動かすカワイイシーベラボーを見て、ジーンと感動していてもいいと思う（なんのこっちゃ）。

3つ目の忍者がいっぱい出てくるお城のシーンは、サイボーグ忍者衆というステージ。ここは、その名のとおり、虚無僧とか、頭が金髪の忍者、くノー、天狗のかっこうをした鳥、頭がまんまピストルになっていて、ガンガン撃ってくる、ピストル大名などがいる。なかでもおもしろいのは、最後のピストル大名で、源平プロの大好きなダジャレ「ピストル大名だいみょ～ん」といって登場する。敵キャラながら憎めないやつなのだ。でもなかなかカタいけどね。

ん～で、ここにはアクションだけでなく、迷路もあるので、初めに書いたようにパズルの要素も入っているのだ。けっこうこれが入り組んでいて、変なほうに進むと、もとの位置までもどってやり直さなければならなくなるから大変なんだ。それに、もどってくる途中で死んじゃったりするしね。まっ、これだけじゃこの面は救われるところがないから、ちゃんと、捨てる神あれば拾う神の要素もあって、ぬけ道なんかも用意されている。たとえば、ふつう右にズンズン行くところを、逆に左へ行ったり、上に行ったりするとあったりする。しかも、そこへ行くと、エネルギーがいっぱいころがっていたり、武器アイテム、無敵アイテムなんかもあったりする。もっとすごいことに近道だったりもしちゃったりするのである。う～ん、これはぜひ見つけてもらいたいものだ。ちなみにワタクシは、1つだけ見つけることができた。キミたちはいくつ見つけられるかな？

なあ～んて、テレビの司会者みたいになっちゃったけど、ステージはこれだけじゃない。ウレシハズカシ涙がちょちょ切れるってな感じのボーナスステージがあったりする。雲の上にのっているいろんなアイテムをジャンプしながらとっていくところ。なかには、空クジの「スカ」やエネルギーを満タンにしてくれる「すし」、ワープさせてくれる「新幹線」なんかもある。ただ、いかんせん時間があまりないので、けっこうとれないうちに次のステージへ行っちゃうんだよね。これって確か『源平討魔伝』のときも短かった気がする。やっぱ作った人が同じだとそんなところも同じである。

まっ、いろいろいってきたけど、ムズカシイうえに32面あるからけっこうキビシイものがある。でもがんばった人にはステキなエンディングが待っているのだ！

片目の司令官から命令だ。がんばろうぜ！

ヘンな網がくせもの

このゲームは、全部で12ステージのヘリ・シューティングで、国境をこえて施工された敵国の軍用鉄道を破壊するため、「航空騎兵隊」が発進するというものである。最終目標は敵の大要塞を破壊することだ。

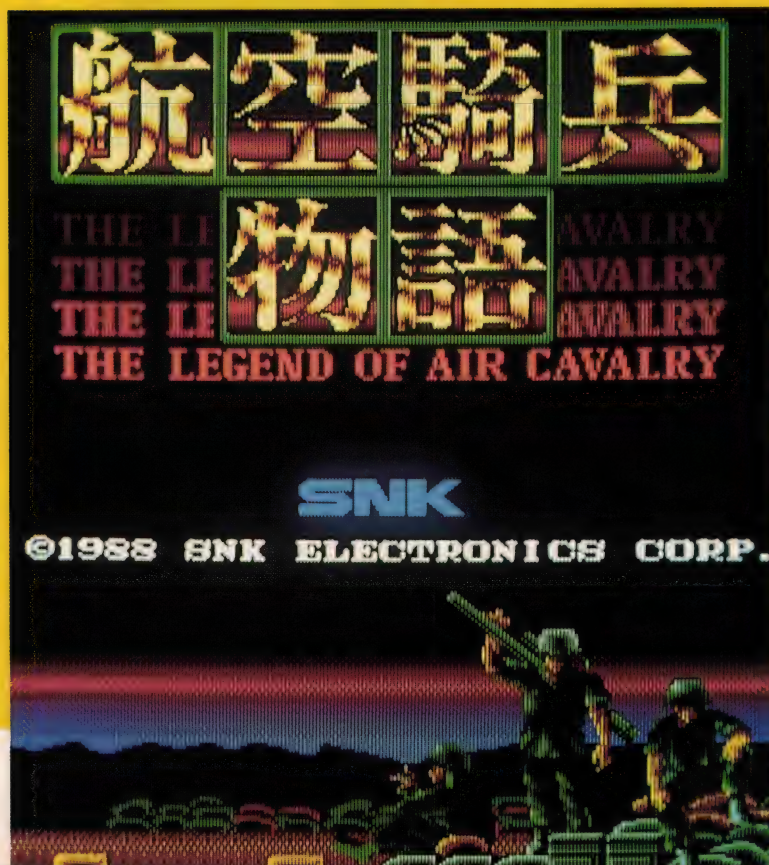
各ステージの構成は、スタートの第1ステージが敵国との国境線。ここは、両側を崖に挟まれた渓谷地帯で、主な敵は、機動性の高い敵ヘリや崖につくられたトンネルから出入りする小型列車砲だ。第2ステージは敵の地下基地で、まだ建設中らしく、鉄骨がむき出しになっている。ここでも敵は前のステージと同じだが、鉄骨が進路をせばめているので、かなりむずかしくなっている。第3ステージは、海。ヘリはもちろん潜水艦などが主な敵だ。第4ステージは、古代遺跡が残るジャングルが舞台。ヘリや戦車、それに投石器が進路をはばむ。ここらへんに来るとさすがに敵の数が多くなる。

次の第5ステージは、いよいよ敵国の地下要塞に近づき、進入部といったところ。進入路は大型爆撃機が飛行可能なほど広いが、敵の進行をさまたげるフェンスがいく層もある。やはりここもヘリと戦車が主な敵である。第6ステージは、たくさんの砲台に頑強に守られている敵の大要塞。敵や弾がウジャウジャ飛んできて、逃げ場がないくらい守りが厳しいところである。

じゃ、第7ステージはというと、ここから8、9、10、11、12のステージは今までのステージのバージョンアップ版になっている。だから、舞台はいっしょだけど、ものすごく敵が多くなっているのだ。でも、それさえもクリアした人は、ああっ感動、涙々、のエンディングが見られるのだよ。

ステージ1 海あり谷あり

敵の攻撃なんだけど、ヘリや戦車なんかは、ただ弾を撃ってくるだけだからいいけど、いやなキャラが1ついるんだ。それは画面上から飛んでくる黄土色した「網」で、やたら速いし数も多いし撃ってもやっつけらんない。だから、捕まる率が高くて、捕まるとスピードが下がって、撃った弾も変な方向に飛んでいってしまうんだ。

戦闘大好き人間にはたまりまっしぇんっのシューティングだ！

航空騎兵物語

ヘリで戦うシューティングっていろいろ出たから、えっ、またヘリ?って一瞬思ったんだけど、これがおもろい。キャラの攻撃がユニークだしグラフィックもいい。しかもスピーディーでむずかしいんだ。だからムキんなってやっちゃう。やっぱ、ギャーッ死んじゃった、くやしいって気を起こさせて、負けるもんか！って、もう一度ユーザーにトライさせなきゃいいゲームっていえない。これは、だいぶそれっぽいのだ。

恐怖の各ステージのボス。

真ん中の青い戦闘機がナパーム弾を落とすのだ。

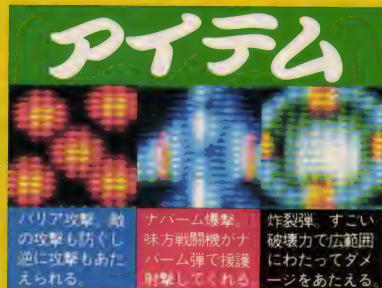
ステージをクリアすると司令官がほめてくれるぞ。

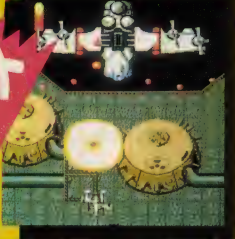
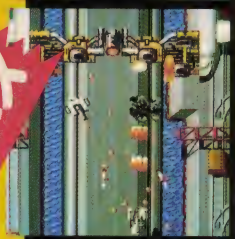
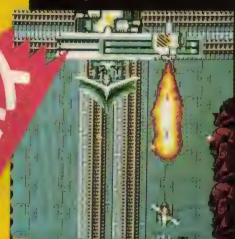
メッセージはそのつどその状況によって変わる。

強い味方ナパーム弾

さて、ステージはわかったよね。次は自機のアイテムなんだけど、機銃の破壊力を上げるものと射程距離をのばすもの、バルカン砲、誘導ミサイルなどのふつうアイテムがあるのは、あたりまえ。でも、攻撃のハデなナパーム爆弾や、バリア攻撃、炸裂弾なんかの特殊兵器アイテムがあって、緩慢な攻防に目が覚めるような決定打を出すことができる。

つまらない話だけど、ナパーム爆弾なんかは、ワタクシがやってるとき、ボタンを知らぬ間に押したらしく、突然後ろから一列に戦闘機がブワンと大きなBGMとともに飛んでくるから、新手の敵とまちがえて「ギャワー、死む」って叫んで、あわてて攻撃しちゃったんだよね。で、SNKのNさんに「あのね、これは味方ですよ」なんて注意されたこともあった。で、過ぎ去ったあと、自分だけが生き残っているのを見て、「ああ、ほんとだ味方だ」ってわかったんだよね。出方がハデだから心臓がビックリしちゃって、自分が何やってんだかわかんなくなっちゃったりもするんだ。慣れるまで大変だったなあ。ドキドキして。

それよりもボスキャラなんだけど、右の1～6の写真を見てもらえばわかると思うけど、1が火炎放射器を装備した大型列車砲で、レールに乗って右へ左へおそろしく速く移動しながら攻撃してくる。2は2機のヘリが上昇下降をくり返しながら撃ってくる。よけながら攻撃しなきゃなんないから大変。3は海に浮かぶ巨大な潜水艦。下から画面に入ってきて、真ん中に砲台が来るまで移動してるから、それまでは端に隠れてたほうがいいね、急に攻撃してくるから。4のボスは一見強そうに見えない大型ヘリコプター。ゆっくり移動しながら攻撃してくるが、ときどき動きが速くなるのがこわい。しかもカタイんだよね。5は2連砲を装備した巨大装甲車。カタイというよりもこわれないといった感じ。おしまいの6ボスは、敵要塞の中枢になる原子炉にいて、原子力を燃料とした巨大ヘリ。ほんとに大きい。それに現用兵器では最大の破壊力をもった小型核弾頭弾を装備している最強の敵。ワタクシは残念ながら最後まで行けなかったけど、みんなにはエンディングを見て感動してもらいたいぞっと。

アイテム

バリア攻撃。敵の攻撃も防ぐし逆に攻撃もあたえられる。	ナパーム爆撃。味方戦闘機がナパーム弾で援護射撃してくれる。	炸裂弾。すごい破壊力で広範囲にわたってダメージをあたえる。

GALAXY FORCE
ギャラクシー・フォース

東京

セガ

画面右にあるエネルギー・ボーナスは、やっつけた敵の数が得点される。真ん中のエネルギーは、ライフの残料と考えてよい。シールドは衝撃度によって白、黄色、赤と変わり、徐々になくなる。

セガの体感ゲーム第8弾ついに登場。大宇宙を自由に撃ちまくれ！

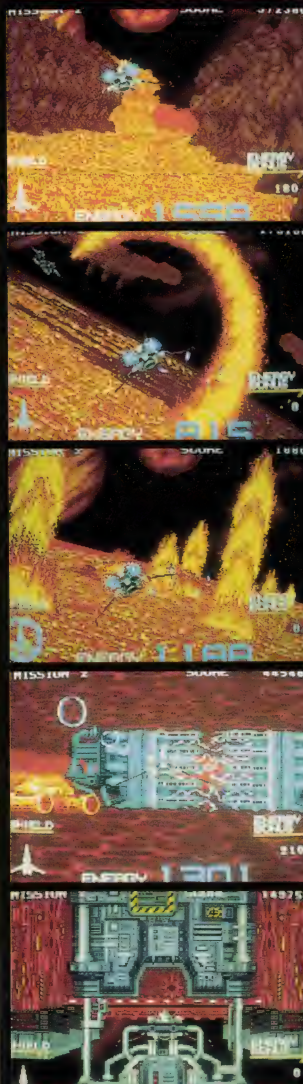
遠くに人工惑星が見える。

移動中のスペース・コンテナ。人工惑星の入り口。

やった。トンネルをぬけたぞ。トンネル内はこんな感じだ。

MISSION1 人工惑星のシーン

巨大宇宙船からスタートし、建設中の宇宙ステーション、人工惑星のトンネルが舞台。

MISSION2 火山惑星のシーン

いきなり火山惑星。

見よ、この溶岩。

敵機も飛んでくるんだぜ。あっ火山惑星の敵要塞！ なんだ、なんだ。

やっぱスゴイわ、コレ

『ハング・オン』、『スペース・ハリアー』、『エンデューロ・レーサー』、『アウト・ラン』、『スーパー・ハング・オン』、『アフターバーナー』、『サンダー・ブレード』と、次々と体感ゲームを発表してきたセガだが、新作は、「ついにここまで来たかっ」と思わずうなっちゃうような、すばらしくリアルなスペース・シューティングとなっている。

というのも、コックピットが前後2方向に最大15度かたむくのはもちろん、左右にも今度は335度高速回転するようになった（マルチウエービング機構）。だから、本当に自分がスターファイターのパイロットになって、宇宙を飛んでいる気にさせられてしまうんだ。とくに、迫力があるのが敵機に激突したときやカベにぶつかったとき、撃墜されたときなんかに起こる、「ガガーン」という衝撃音と実際に感じる衝撃である。FM音源DAサウンドっていうのによって、そうなるらしいのだが、なかなかスゴイでっせ、コレ。本当に「ヤバイッ」って思っちゃうもの。

それにミサイルやふつうの弾を発射するときに右手に感じる「ドドドド」という振動は、体全体にまで響くから、超リアル。定評ある画面のスピード感もなんかいっそうみがきがかかったようで、展開がスムーズで、ものすごく速いのだ。

よしっ、エネルギーも満タンだぞ。

なんで、葉っぱが浮いてるの？

ギャーっ、イカのお化け。

MISSION3 植物惑星のシーン

惑星をおおっている沼と植物群が、敵と敵からの攻撃を見にくくしているのだ。目を皿のようにして突き進むしかない。

こいつは、コガネ虫か？

遠くに敵要塞が見えるけど変な敵がいる。

ストーリー設定は、緑でおおわれた惑星と満々と水をたたえた惑星などがある、平和の真っただ中ともいえるジュノス惑星群に、宇宙の悪魔とおそれられる「第四帝国」が侵略を開始してきた。ヤツらのねらいはジュノス惑星系の全惑星に要塞を設置し、惑星全体を巨大な魔窟とすることである。そこで、住む人々の救出と要塞の破壊のために、超戦闘メカ集団〝ギャラクシー・フォース〟を召集し、出発させたのだ。

以上のように舞台は大宇宙にある敵要塞。現在4カ所にできているらしく、ステージは人工惑星、火山惑星、植物惑星、砂の惑星で構成されている。

各ステージとも敵はハンパじゃなく多いし、飛行も障害物や迷路が多いので、シューティング能力、反射神経、スピードを制御する判断能力などが問われるゲームである。

たとえば、ステージ1でいうと、スタートした途端、小さい岩の大群に道をふさがれ、しかも建設中の敵宇宙ステーションなどにぶち当たる。そのうえ、敵機もやっつけたり、知らないうちに汗がふつふつと噴き出る。そしてスピードも速いときてるから、たまらんものがあるのだ。

コンティニューはできないけど、そんなに長くないステージが4つあるだけだから、これがけっこう楽しめるんだ。

これが最新の体感ゲーム用に開発された筐体。

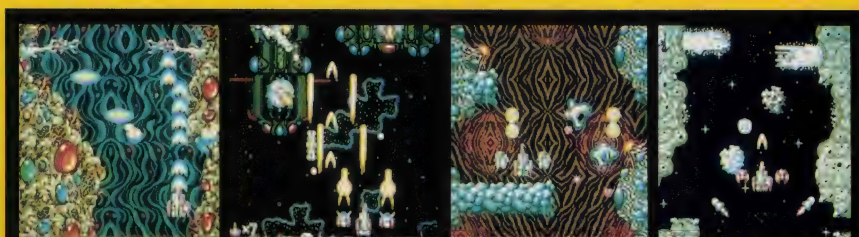
MISSION4 砂の惑星のシーン

砂の中にすむ不気味な怪物が出現するが敵の本拠地を前にしりごんでいられない。

ラスト・ステージだあ。行くぞ！

あいつは、何だ？

最終要塞だから心して進め。

グラフィックがきれいなゲームに出会えたときは、なんかこう、幸せって感じだが、これなんかそれっぽい。背景は異様に変化した空間だということだが、ぜんぜん異様じゃなくって、きれいなんである。いけないんじゃなくって、いいのである。大阪が送るシューティングのラストはこれだぞ〜。

アイテムCをとるとななめに飛ぶ楕円形の弾を撃つことができる。

アイテムLはレーザーなので、貫通弾が撃てるようになる。強力。

ボンバーアイテムBをとると、プレイヤーの横に飛ぶ弾が撃てる。

ミサイルアイテムMをとると、誘導ミサイルが撃てる。

独自の攻撃法4態

クラッシャーアイテム。楕円形の弾。

ボンバーアイテム。ボールのような弾。

フォーメーションアイテム。上下攻撃可能。

スピードアイテム。スピードがアップする。

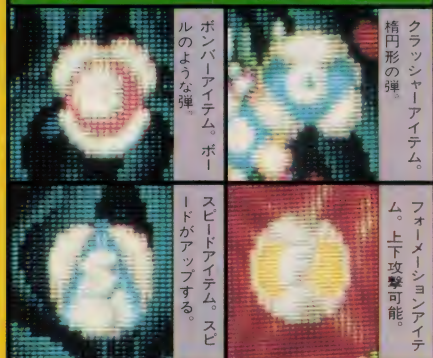
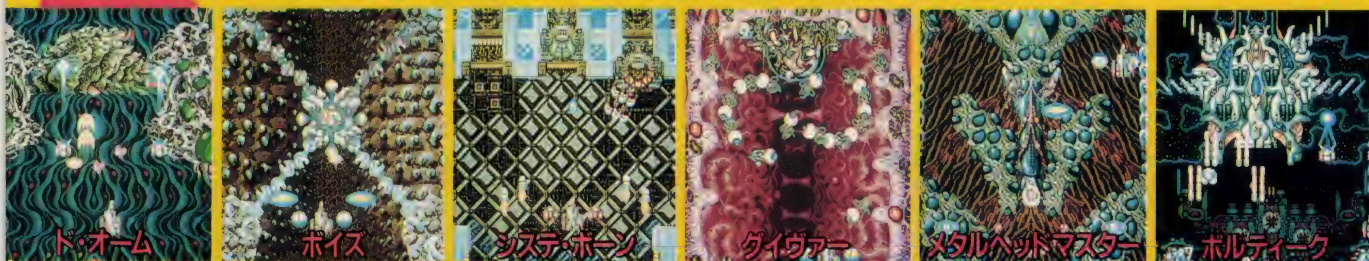
アーマーがいっぱい

謎の空間、宇宙ポイントＸＩＹ７Ｚ94がひずんでブラックホールとなり、空間を急に引きこみ始めた！　このままでは宇宙は全部のみこまれてしまう。そこで、銀河連邦艦隊は、もてる技術を駆使し開発したウィングボーガーＲＣ30を、そのひずみを止めるため、ブラックホールへと向かわせたのだった　　　。

というのがこのゲームのストーリーだが、これの売りは、自機の横に装備するアーマーというパワーアップアイテムがあること。これには４つの種類があり、しかもフォーメーションというアイテムをとることによって前に出したり後ろに出したりして、攻撃を広範囲に広げることができるものである。

これをうまく使って、腐海の広がる閉ざされた世界、怪物が飛びかうステージ１や大きな骨が炭化したステージ２、狂った機械が浮遊するステージ３、巨大な生物の体内のようなステージ４、メタルモンスターが現れるステージ５、ブラックホールの中心であるステージ６のボス、ボルティークをたおすのだ。

でも、じつはボルティークをたおせば終わりではなくって、その奥にもまだだれも知らない（ワタクシも知らない）未知の何かがあるのだ。それをたおさなければゲームを終了することはできないのである。さあ、そいつの正体とは何か、これはぜひ自分でつきとめてもらいたい。

（タイトル画面は開発段階のものである）

各ステージのラストに現れる異様な姿のボスたち

左右についているアーマーで弾を前後に撃ち分ける

フォーメーションF

ニチブツ

SNK

ヘディングだって、ロングパスだって思いのまま。スライディングタックルだって思いのまま。いよ、待ってました的なリアルなサッカーゲームである。最強チーム、アルゼンチンめざして世界の強豪たちを打ち破ろう。チミも第2の釜本になるんだ。でもその前に、しっかりコントロールできるようにしようね。

ファイティング・サッカー
レッツラ・ゴーゴーゴー

スポーツ少年はさわやか！

4人同時プレイの場合 日本対アメリカだど

試合開始じゃ！

ヘディングジャンプ

きまったぜい！1点先取だ

うう同点だと頭をかかえる選手たち

ある程度勝ちぬくとこんなチアリーダーたちに応援してもらえる

キ・エー　ボールをとられたぞ

矢印の方向へボールが行く

シュートだシュート

4人で遊べるんだぜ

スポーツゲームって、なんだかんだいって熱くなるからコワイのだよね。やめらんなくなるから。まず慣れるのに数百円使って、慣れてから勝つようになるまで数百円使ったりして。結局、最後のほうの強豪に勝てなくて、くやしさだけしょって帰ったりしてね。そこでこれ『ファイティング・サッカー』、まちがいなく数千円使わせてくれるゲームだ。

だって、1人プレイだけじゃなく、4人まで参加できるから一度に400円飛ぶんだど。まっ、そんなことはいいけど、4人での遊び方はプレイヤー1と2対プレイヤー3と4でなる。1人で遊ぶ場合は、コンピュータが相手になってくれて、トーナメント方式の勝ちぬき戦ができる。対戦相手は、予選決勝のアメリカに第1試合のブラジル、第2試合のドイツ、第3試合のフランス、そして決勝のアルゼンチンである。

試合は、レバーで方向を決め、左にあるボタンでショートパスを、右のボタンでロングパスを通す。で、ボールを持っていないときは、スライディングタックル。ボールが上にあるときはヘディングジャンプができるんだ。この操作性がなかなかよくて、白熱した試合展開ができる、へたでもね。それにキーパーはやらなくていいから、けったりとったりに集中できるってこともいいのだ。

ダッシュ野郎

東京

タイトー

もうどんどんいっちゃうよーっ！なんてったって祭りだもんね。へっへっへっ。エーイ、お次はタイトーの『ダッシュ野郎』だぞ。もうこれは、以前紹介した同メーカーの『究極タイガー』も負けちゃうほど、よくわかんないタイトルだが、中身は、ずぇんずぇんおもしろい。レースものによくありがちな、おおげさなハンドルや車の形をした筐体なんかじゃないが、レバーとボタンの2つだけで十分迫力あるレースが楽しめる、シンプルでとっつきやすいゲームである。さあ寄ってらっしゃい、見てらっしゃい！

アメリカ各地の"市街地ラリー"は、障害物だらけで気がぬけない

ステージ1

ステージ2

ステージ4

ステージ5

ステージ7

ステージ8

燃料の補給がミソ

バイクのレースゲームである。なあ～んだ、また？などと思ったかもしれないが（ワタクシもそう思った）、これは今はやりの体感ものじゃないし、バイクにまたがって遊ぶものでもない。フツーのテーブルゲームと同じにレバーとボタンでプレイするのだ。つまり、操作が簡単ってこと。ホラッ、体感だとみんなの注目をあびてやりにくいっていう人いるでしょ。そんな人にピッタリなわけ。

さらに、今までのとちがうところは、レース場のコースを走るのではなくって、アメリカの主な市街地を走るのだ。だから、乗用車や汽車や岩やビルや橋、などの障害物がメチャクチャ多い。スピードも出して、ほかのバイクをぬかなくっちゃいけないし、でも障害物をさけなくっちゃいけないという、なかなか手に汗(あせ)もののゲームなのだ。また、それだけだったらいいけど、もっと大変なことに、ガソリンを補給しなくちゃ、ゴールまぎわまで来たのにガス欠でアウト、なんてこともあるのだよ。

ステージの構成はというと、写真では全8ステージあるうちの6つまでしかのせていないけど、ほかにボーナスステー

ジが2つ入っている。で、ステージの1は、サンフランシスコ(SFO)が舞台になっていて、30位以内に入賞するとクリアしたことになる。ステージ2は、ロサンゼルス（LAX）で、25位以内に入賞しないとダメ。次のステージ3がボーナスステージになっていて、フリーウェイで、ヘリコプターが落とすボーナスアイテムを、一列になって直進する敵に接触しないように拾い、できるだけ速く60秒間走るところである。ただし、ここでは1回でも転倒すると終わってしまう。

ステージ4は、フェニックス（PHX）が舞台。ロスと同じように25位以内に入賞しないとクリアできない。ステージ5は、デンバー（DEN)。だんだんむずかしくなっており、20位以内に入賞しないとダメ。ステージ6はボーナスステージ。条件は3とまったく同じ。だが、ここまで来ていると、4回勝ちぬいたことになるのでアイテムはいちばん点の高いものがもらえる。このあとは、ステージ7。ボストン（BOS）が舞台。ほとんど不可能といえる15位以内の入賞がクリアの条件だ。それで、奇跡的にクリアできた人が最終面ステージ8に行ける。ここはもうニューヨーク（NY）の道路を走るわけだから、道は車だらけ。ほとんど渋滞といえるところをすりぬけながらレースを続けるのだ。だけど、まずクリアはできそうもない。進む先で必ず車が道を遮断して、追突しちゃうから。もう、ここはクリアできた人尊敬しちゃうステージである。ほとんどジョーダンぬきでむずかしいところなのだ。

以上が各ステージだが、大事なところは燃料の補給にもある。アクセル全開で走っていると減りが早いから、ガソリンスタンドで給油しなければならない。でも、入れてばっかりいても給油中にぬかれて入賞順位に入れなくなったりもする。だから入れる回数と場所が大切なのだ。

もちろん、ガソリンはスタンドだけじゃなく、アイテムを落とすヘリがいるので燃料缶のマークを拾えば補給できる。でもめったに来ないので考えに入れないほうがいいね。アイテムとしては、ほかに、スピードがアップするターボと両脇に2機バイクが装着できるヘルパーと、1000点もらえるポイントがある。じょうずに使い分けることが肝心だな。

コースごとにちがう風景はなかなかおもむきがあって、絵もキレイ。むずかしいけどリラックスして楽しめるゲームだと思う。レースものぎらいなキミにいいかもね。

このジャンプ台をうまく利用すると、エネルギーを節約できる。

ヘリが落としたこのGASのマークがガソリン・アイテム。

走っててこのマークが出るとスタンドが近い。

ガソリンスタンド。上に乗るだけでOK。

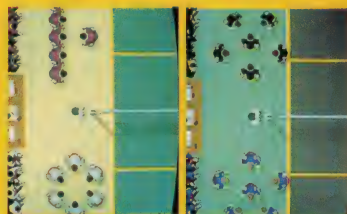
スタンドで給油しているところ。このときも後続車にぬかれている。

初心者マークではない。これはボーナスステージのアイテム。1000点もらえる。

ステージをみごとにクリアすると左の絵が出る。ダメだった場合は、右のようにくやし泣き。

エースアタッカー

大阪がサッカーで来るのなら、東京も負けずにスポーツもので行っちゃうぞ。さあっ、これはどうだ！　セガのスポーツシミュレーションゲーム『エースアタッカー』だ。これもサッカーと同じ3Dものだから、アタックやブロックのときプレイヤーの頭がグーンと大きくなって、いかにも試合を真上から見てる感じになってるんだ。超リアルな試合が楽しめるぞ。

ホレホレ、世界の美女が君を待ってるぞ。

試合によって、始まり方がちがう

上がソ連で下がアメリカ。両方強そうね。

キューバの選手がアタックするぞ～

今度は日本がアメリカのボールをブロック。

東京

セガ

日本チームが登場すると「ニッポンチャチャチャチャ」の声援が飛ぶ

こずえ、アタックよ！

みどりっ、レシーブよ！　こずえっ、アタックよ！　それっ木の葉落としっ。などといったマンガが確かあった。そう『アタックNo.1』だ。あれが、テレビアニメになったときは、もうブラウン管にかじりついて、いっしょに「そうよ、アタックを決めるのよ！」などと、主人公になりきってよく見ていたものだ。あれって、けっこうのめりこめるマンガだったもんね。覚えてる人いる？　で、なんでこんな話を出したかというと、このゲームもバレーボールだし、のめりこめるのも同じだからなんだ。

これまでのも真上で見ている感じは同じだったけど、これは敵味方双方（そうほう）の攻撃（こうげき）のとき、選手がジャンプしたら、いかにもしたって感じで頭が大きくなり、同時にボールも大きくなる。そして、たとえばその攻撃（こうげき）をブロックするときなんかも、ブロッカーがぐぐって大きくなって「おしっ」いまブロックしてるんだなって実感できるんだよ。でもやっぱシブイのは、アタックしたとき、それがもし決まるアタックだったらば、画面がアタッカーとブロッカーの向かい合っているシーンになって、ボールとアタッカーの手がドアップになる。

フライングレシーブ。とれるとうれしい。

サーブのときは人のいないとこへ打つように。

最初はなんだなんだって思うんだけど、それがバッチリ決まるアタックだってことがわかると、うれしくて、またアタックやろうってがんばっちゃう。

さて、遊び方なんだけど、左ページの下の写真を見るとアタックとブロックとレシーブなんかのボタンが別々で、なにやらむずかしそうな感じでしょ。でもね、そんなこと全然ないんだ。アタックやサーブするときは手のレバーを手前に引いてはなすだけだし、ブロックは真ん中のボタンを押すだけ、レシーブはトラックボールをゴロゴロ回してボールに追いつけば自動的に打ち返すからね。

慣れると機能別に分かれた装置だから、細かく反応してくれて、すごくやりやすいんだ。

で、攻撃方法もオートマチックで機械に任せる方法やABCD 4つのクイック、さらにセンター、ライト、レフトサイドからの攻撃、バックアタック、などいっぱいあるのだぞ。

やり方を把握しちゃえばこんなに、自分のやりたいようにプレイできるゲームはないって感じだね。

参加チームはニッポンはもちろん、アメリカ、ソ連、韓国、イタリア、キューバ、ブラジル、フランスの世界の強豪8カ国。操作方法のあとに出てくる各国の美女の好きな国を選べば、相手がコンピュータだったら自動的に試合開始。対戦2人プレイができるから、そのときはもう1人が好きな国を選べば始まる。試合の設定は、セットカウント2対2で迎えたファイナルセット。

だから、15点先取すれば次の試合に進めるが、通常の試合進行としては、最初が予選とすると第1～3試合、準決勝、決勝となる。やっぱ勝ち進めば進むほど対戦相手は強くなっていき、最後のほうでは全部ブロックされて、ボールが敵コートへ行かない、なんて始末にもなりかねないぐらい。

でも、こっちが攻撃して敵選手にボールでみごとなカウンターを食らわせたときなんか、敵がふっ飛ばされていい気持ちなんだ。それにフライングレシーブなんかもあったり……。まっ、ニッポンチャチャチャの声援を聞くため日本チームを選んで試合をしてみてよ。

勝ち進むとコートも変わる

決勝のときのコート。

決まるとこんなことするヤツもいる。

失敗した場合もこんなことする。

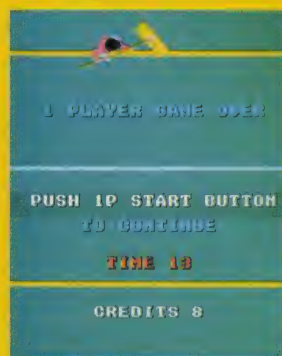
敵選手にボールのカウンターパンチだ／立ち上がれないぞ～

ほかに目を回してたおれる場合も。

試合はこのように勝ち進むのだ。

試合結果がこのように記入される。

アタックの場面。カッコイイでしょ

ブロックをかわしながらアタック／

手持ちのポイント、ふつうは5000なんだけど、それがなくなると試合終了なので、コンティニューして続ける。

試合に勝つとこんなうれしいデモが見られるよ。

また今年もオリンピックが行われる。ってえことは、ゲームでもそういったのが出るな、と思ってたらやっぱ出た。今度のはモロ、ソウルオリンピックを意識し、8カ国192人の実在の選手のデータにもとづいたオリンピックシミュレーションだ。

ゴールドメダリスト

タラコ指になるまでたたくんだ

好きな種目を選ぼう　番号は関係ないぞ

ピストルを合図にスタート

45度じゃあ角度がつきすぎてるね

金をいくつとれるか

ビデオゲームファンの諸君には、内容はだいたい想像つくと思うけど、今年はソウルでオリンピックが行われることもあって、このオリンピックシミュレーションゲームを紹介することにした。とりあえず説明しよう。これは、100メートル走に幅とび、鉄棒、水泳、ボクシング、円盤投げ、ハードル、高とび、400メートルリレーの9つの種目を4選手で競うゲームである。ちなみに競技会場はソウルとなっているからリアルだぞ。1人でも遊べるし、4人までいっしょにプレイできるし、途中参加も、種目のかわり目ごとにできるようになっている。ゲームの進行も、9つのうちどれから始めてもかまわないのだ。

やり方は、100メートル走の場合だと、とにかく下のボタンをバシバシたたいて選手を走らせてゴールする。つまり、走ったり助走したり、泳いだり、選手を回したりするのは下のほうのボタンをたたくことによって行い、ジャンプや球を投げたり、手をはなしたり、バトンをわたしたりするのが上のボタンなのである。

むずかしいのが円盤投げなんだよね。これは、選手を回転させて円盤を右の赤い部分に投げるわけなんだけど、選手が2回まわる間にボタンを押して円盤を投げなきゃいけないんだよね。だから、タイミングがむずかしくって、押し場所をまちがえるとファウルになっちゃう。それに力みすぎてボタンを長く押していると、角度が急になって、上に球が上がって距離が出ないようになっちゃうんだ。

もちろん、ただゴールしたり投げたりジャンプするわけじゃあない。そんなのはだれだってできる。問題は、画面に表示される規定のタイムや距離、高さより上まわる成績を出さなきゃいけないってこと。けっこうからい基準だからがんばんなきゃ勝ち残れない。でも、勝ち残ると表彰台に立てるし、日の丸だって掲揚されちゃうんだよ。

こういったゲームって、反射神経とか勘のよさとかより、手の皮が厚くって、体力が人よりあるってことが勝利を決める要素だと思う。ボタンをガンガン手がはれるまでたたけて、しかも長く続けられなきゃダメだからね。まっ、上の要素を満たしている人やオリンピック大好きって人、オリンピック出たかったけど、選考にもれたなんて人、いたらやってみるといいかもしんないよ。ワタクシにはちょっときつかったね。

左のパラメーターが息つぎ信号

タイミングがむずかしい円盤投げ

ボクシングはけっこう簡単

やったぜ、1等賞だ！

祝ポプコムチーム優勝！

編集部対抗"激ペナ大会"レポート

野球こそわが人生！

ポプコムの応援団なのだ！

J.D.と吉田くん！

これがポプコムチームのデータなのだ。

去る、4月16日、東京銀座のパナメディア銀座において、「編集部対抗激ペナ大会」が開催された。春とはいえ、まだ肌寒い風が吹く天候であったが、場内は詰めかけたファン（主催者発表5万6000人（ウソ！））や関係者、そして何よりも出場者の熱気でムンムン、一足も二足も早いペナントレースに血わき肉躍ったのであった。

この大会、『コナミの激突ペナントレース』の発売を記念して催されたもので、出場は全部で8チーム。MSX専門誌から、「MSX・FAN」、「MSXマガジン」、「MSX応援団」の3誌、それから、ゲーム専門誌の「BEEP」、パソコン総合誌、天下の「ポプコム」の5編集部と、当日集まったユーザー代表の2チーム、それとコナミの営業マンからなるコナミチーム。

対戦順が、ポプコムの味方だった。ポプコムの最初の対戦相手は、一般A。はっきりいって発売前のソフトなので、まさか負けはしまいと思われたが、とりあえず、9対1の順当勝ち。一般チームは、前半互角に戦っていたのだが、投手交代のおくれて、ポプコムチームの猛打を爆発させてしまった。1回戦はほかに、MSX・FANチームが、強豪（と思われていた）コナミ営業チームに、なんと12対0と圧勝。MSX応援団がBEEPに6対3、MSXマガジンが一般Bチームに4対3で勝ち進んだ。

2回戦。ポプコムチームは、MSX・FANと、MSX応援団はMSXマガジンとの対戦。この試合では、ポプコムのたかはしと、じぇいで（J.D.のことだ）が黄金の完封リレーで、MSX・FANチームに5対0と圧勝、決勝に勝ち進んだ。MSXマガジンは、MSX応援団に9対2と大勝。いよいよ、南青山対九段下という、パソコン業界2大拠点にフランチャイズをもつ2チームの対戦になったわけである。こうなると、もちろん、いやがうえにももりあがってくるのだが、それにもましてもりあがりを見せたのは、会場となったパナメディア銀座のスタッフの方々の演出である。それまで、試合の状況は、逐一左右に置いてある大型モニターに映し出されていて、本来は決勝戦もこれで行われる予定だったのだ。ところが、決勝のアナウンスがあると、いきなり場内が暗転、正面にスクリーンが現れたのだ。いかにも、日本一を決めるぞっ！という雰囲気が高まるのであった。

プレイボール。MSXマガジンチームが先攻。この日のために特訓を重ねてきた歴戦のゲーマーと見た。いきなり三塁打である。じつは、ポプコムチームの試合は、ここまで2試合ともわりと早く終わっていたので、他チームの状況を見てまわることができたのだが、このMSXマガジンチームは、とにかくバッティング、ピッチング、守りといずれもハイレベルで、とくに打に関しては、速球、変化球、高め、低め、内角、外角と、スキがないのである。ここは、1点は進呈しようという作戦で、なんとか、最小の1点に抑える。その裏のポプコム。連打で、2点。2回は、MSXマガジンがまたしても1点追加で、2対2となって、3回裏のポプコムチーム。上位にまわってきて、またしても連打で3点を追加。これで5対2。ポプコム圧倒的に有利か、と思われたが、ねばるMSXマガジンチーム。4回表に1点を返し、迎えた5回表。ここを抑えればV勝ちである。監督としてはもう祈るしかない！という場面。MSXマガジンチームノーアウトから、いきなり三塁打。2点のリードは、セイフティーリードとはいえない。1点覚悟、もうランナー無視。次の打者が、外野フライからタッチアップ。これで5対4。あと2人。なんとか抑えるのだっ！

幸運にもポプコムチーム2番手の"じぇいで"の球数はまだ20球あまり。速球主体のピッチングで次打者を三振。残る1人には低めをひっかけさせて、ショートゴロ。感激の優勝がここで決定したのであった。

ちなみに、賞品はトロフィーと、コーヒーメイカー、それから、ぬあんと東京ドーム巨人VS阪神戦の入場券だったのである。J.D.がこの切符をもらったのはいうまでもない。5月5日の巨人VS阪神3連戦の最終日に行ってきたのだ。そう、例の何年ぶりかで、巨人を3タテにしたという気持ちのよい試合であった。つーところで、今回のレポート終わり。ポプコムオリジナルチームのデータをのせておくかんね。これで5回戦ルールだったら無敵だぞん。

MSX新作ソフト紹介

『亜空戦記グリフォン』

今月は新作ソフトが少なくてメンゴ。ソフトハウスさん、がんばってネ。で、もう梅雨に入ってるところもあるっしょ？　体にカビを生やさないようにネ。

トローリングの醍醐味をちょっぴり味わえるよ

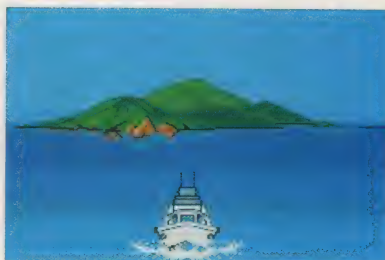
釣りキチ三平 ブルーマーリン編

ビクター音楽産業　MSX2　メガロム　6,800円

たまには釣りもいいもんだ

ハワイ・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメントという、長ったらしい名称のカジキ釣り大会に出場するという設定の、釣りシミュレーション。プレイヤーは、その大会に出場する主人公、釣りキチ三平（今さらって感じもするけどね）になって、トローリングによるカジキ（マーリン）釣りに挑戦するわけだ。

大会は5日間にわたって行われ、釣りあげた魚（マーリンとアヒのみ得点となる）のトータル重量を競うというもの。1日の制限時間は、午前8時から午後4時までの8時間。ただし、実際のゲーム時間では8時間が25分くらいだから、5日間で約2時間、それでゲーム終了ということになる。

さて、第1日目。朝8時に、クルーザーで出航。まず、ポイントを決めなくてはならない。AからZまでの26ポイントのうちから、ここはというところを選ぶ。もちろん、どこが魚影が濃いかなんてことは、まったくわからない。運だけが頼りだ。実際の釣りの場合、ベテランになると潮を読むとかってことができるんだけどね。

このクルーザーに乗るんだ。

まず、ポイントを決める。

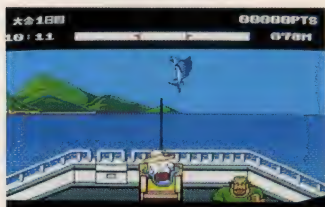
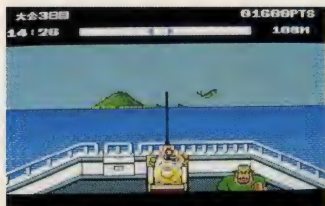
来たっ、ヒットした！

やった、アヒを釣り上げた。

ポイントを決めたら、いよいよ竿を下ろそう。まずライン（釣り糸）の太さを決めるんだけど、太さは50、80ポンドの2種。50ポンドだと、魚がヒットしたとき、切られる率が高くなる。そのかわり、ボーナスポイントとして得点は1.5倍になる。

次にエサ。すべてルアー（疑似餌）で、コナヘッド、ジェット、タコベイトの3種がある。タコベイトは、カツオ専用のルアーで、これでカツオを釣り、そいつをエサにしてマーリンをねらうこともできる。

エサを決めたら準備OK。さあ、マリーンよ、食いついてくれというわけだ。ヒットを待つ。ザザーッ、ザザーッという効果音が気分をもりあげてくれる。しかし、ポイントによっては、まったく当たりがない。そんな場合は、どんどんポイントを変えることが必要だ。同船している魚紳さんが、ポイントを変えろとか、エサを変えろとかアドバイスしてくれるから、すなおに従ったほうがよさそうだ。

魚のいるポイントだと、それほど待たずに当たりがくるはずだ。魚がヒットしたら、ポンピング（竿を上下に動かす）しながら、リールを巻き上げる

マヒマヒは、じつは外道なんだ。

マーリンがヒット！

なかなか、いい形だ。

ムリするとラインが切れたり、バレたりするぞ。

マーリンの好物、カツオを釣ってエサにしてみよう。

1日が終わるごとに作戦会議。

んだけど、もちろんこれはキーボードかジョイスティックでやる。この操作はたいしてむずかしくないけど、ジョイスティックのほうが、やりやすいと思う。

さて、画面の上部にある、魚と三平のパワーメーターに注意しながらラインをとりこむ。あまりせっかちにリールを巻きすぎると、メーターの色が黄、赤と変わる。赤の状態のとき、なおも巻こうとすると、ブツン！ということになるから要注意。要は、あせらずに、魚の疲(つか)れを待つような気持ちでファイトすることだ。魚紳さんや、ロバートが「かかりが浅いぞ！」というときは、より慎重(しんちょう)に、「エサをバッチリのみこんでいるぞ」というときはやや大胆(だいたん)に、というふうに、彼らのアドバイスも参考にしよう。

ところで、ジョイスティックの場合、スティック（これが竿(さお)というわけ）を手前に引き、それをはなした瞬間(しゅんかん)にトリガーボタンを連打（これがリールを巻く動作ってわけ）……この動作をくり返していると、けっこう汗(あせ)ばんでくるし、本当にファイトしているような気分になってくる。このへんの感じは、けっこううまくできていると思う。ファイト中、マーリンなどが水上にジャンプするのもいい。

ファイトに勝つと、釣(つ)り上げた魚が表示される。しかし、大会の得点になるのは、アヒ（キハダマグロ）とマーリン（カジキマグロ）の2種類だけ。マヒマヒ（シイラ）、オノ（オキサワラ）、サメなどは、いくらでかくても得点にはならないから、くたびれもうけってわけだ。また、魚の重量は、1日の終わりに表示される集計表を見るまでわからないんだけど、釣(つ)り上げるたびに重量がわかると、張り合いが出るんじゃないかと思うね。

午後4時になると、その日の競技が終了(しゅうりょう)する。成績が表示されたあと、ホテルに帰っての作戦会議。といっても、

くくくっ、残念無念

たいした情報が得られるわけじゃない。「きょうはQポイントがよかったらしいぞ」なんぞと魚紳さんがいうので、翌日Qポイントを攻(せ)めてみたら、全然ダメとかね。

ところで私は、総得点4115ポイントで惜(お)しくも2位に終わってしまった。最終日には一挙逆転をねらい、カツオをエサにして、重さ2000ポンドという巨大(きょだい)マーリンを釣ろうと、がんばってみたけど、ついに、その姿を見ることはできなかった。また日を改めて、巨(きょ)大(だい)マーリンをねらってみようか。

釣果(ちょうか)と成績

大会1日目

FISH	POUND	LINE	PTS
アヒ	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225

TOTAL 01350 PTS

大会1日目

	TEAM — NAME	PTS
1	カナダ゛ チーム	01820
2	プ゜エルトリコ チーム	01680
3	ハワイ チーム	01630
4	キャプ゜テン エイハブ゛	01480
5	ラスベ゛ガ゛ス チーム	01470
6	サンペ゜イ	01350
7	オーストラリア チーム	01330
8	ニッポ゜ン チーム	01130

大会4日目

FISH	POUND	LINE	PTS
マヒマヒ	0050	050	0000
マヒマヒ	0050	050	0000
ブ゛ルーマーリン	0150	050	0225
アヒ	0150	050	0225
ブ゛ルーマーリン	0150	050	0225
ブ゛ルーマーリン	0150	050	0225

TOTAL 03475 PTS

大会5日目

	TEAM — NAME	PTS
1	ラスベ゛ガ゛ス チーム	04215
2	サンペ゜イ	04115
3	キャプ゜テン エイハブ゛	04065
4	ハワイ チーム	03995
5	プ゜エルトリコ チーム	02435
6	カナダ゛ チーム	02385
7	オーストラリア チーム	01420
8	ニッポ゜ン チーム	01400

残念ながら2位に。2000ポンドの巨大マーリンが釣れれば……。

バート2となって好バランス
ダンジョン構成にも変化が！

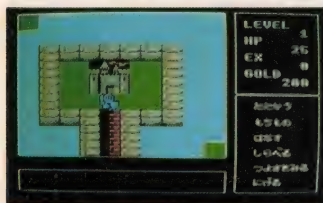
ディープダンジョンII

勇士の紋章

スキャップトラスト
MSX、MSX2　メガロム（S-RAMつき）　6,800円

少しクセが出て おもしろくなった

『I』は、ストーリーもダンジョンもすなおすぎて、よくも悪くも教科書的だったが、『II』では入り口近くでダンジョンが上下に分かれているなど、楽しませてくれる。ゲームには、やはり個々のゲームを代表するような要素がなければならない。クセが強ければそれだけ好ききらいが分かれるだろうけれど、印象は強いにこしたことはない。ディープダンジョンのシリーズも、表示の大きなモンスターや、階層によってカベのタイリングを変えたりと、グラフィックは凝っているのだけれど、プレイヤーをアッといわせるようなインパクトにとぼしいのは惜しい。

ダンジョンを上下に分けたアイデアはそれだけで新奇で、プレイヤーをゲームに引きこむものをもっている。上へ行くか下へ行くかといった単純な選択だが、どちらを先に探索するかという、プレイヤーにしてみれば自分のストーリーを組み立てられる余地が残っているわけだ。一本調子のストーリーの多い3DRPGのなかで見れば、それだけでも異色といっていい。

魔物が城を支配してしまった。地上４階、地下４階のダンジョン／

むかし話をしてくれる老人。

パスワードを入れておかないと、出られない。

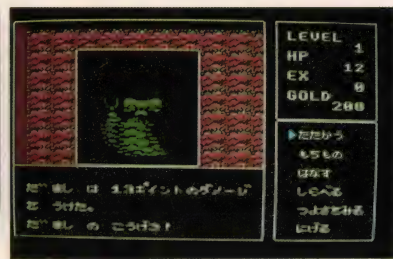
モンスターとは慎重に戦うこと。

城下町の外は、案外広い。

レベルごとに色がちがう。

『I』のレビューで、インフレの話を書いたが、『II』では少し楽になっている。相変わらず一度に入手できるGPは少ないのだが、１階に集中的に宝箱が配置してあり、その気になれば、何度も足を運ぶことで装備をととのえるだけのGPにはこと欠かない。そのかわり、モンスターをたおしても経験値のみで、宝箱もGPも手に入らないようだ。

『II』の特徴というか、一種のトラップなのだが、『I』の終了パスワードを入力するかしないかで、ゲーム展開が大きく異なる。具体的には、パスワードを入力しないでプレイすると、地上部分の移動範囲が石垣の内部に限定されてしまう（門のところにキャラが立ちふさがっていて出られない）。

パスワードを入力しなくても、ダンジョンの形とかストーリーの展開は同じなので、そのままプレイしてもかまわないが、いくつかのイベント（地上マップと関連）がぬけてしまうので、もったいない。幸いダマシは、『I』のカセットに終了まぎわをセーブしてあったので、すぐにパスワードが得られた（こういうときS-RAMつきは便利）。

ストーリーそのものが継続するわけではないので、キャラのパラメーター、レベル、持ち物などは何も変わらない。さすがにそこまでのちがいはない。

プレイするうえでは、『I』とは微妙にキー操作が変わっているところがあるので、注意が必要。ダマシはしばらく装備をただ運んでいただけで、勝てないとかいって悩んでいたからね。ほかにも、キャラのレベルアップ時にボーナスポイントの割りふりがふえていたりもする。

ダンジョンの構成は、『I』をプレイした人ならわかるだろうけど、ダミーの階段（袋小路に続いている）があり、早い時期からトリッキー。各レベルにボスキャラがいたりして、すなおにダンジョンの深くまでは入れてくれない。ダンジョンの地下３階より下ではアイテムがないとセーブできないというのも、なるほどうまいアイデア。

高い手であがると、カワイコちゃんに対面できるのだ

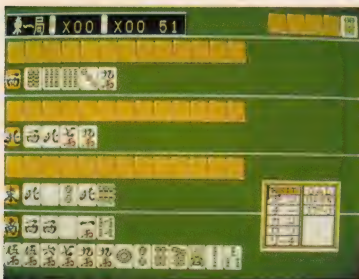
麻雀狂時代 SPECIAL

マイクロネット
MSX2　6,800円

この7人から、好きな対戦相手を選べる。

サイコロがふられ、いざ勝負！

やったぜっ！トップだ。

2人麻雀も楽しめる。

ポン、チー、ロンなどのときは、選択用のマド（画面右下）が表示される。

リーチをかけてやろう（画面の最下段がプレイヤーだ）。

高い手であがらないと、こういう姿には、お目にかかれないのだ。

悪いクセがつきそう

この『麻雀狂時代SPECIAL』の最大の特色は、プレイヤーが高い手であがると、女の子のカワユイ姿が画面に表示されることだろう。それも、女子高校生や女子学生、謎の女などが、思わず「ウヒウヒ」といいたくなるような、あられもない姿で登場してくれるのである。

これまでのパソコン麻雀では、プレイヤーがたとえ大勝しても、たいしたご利益がなかったけれど、この『麻雀狂……』はそうではないのだ。勝てば勝つほど、画面に登場する女の子が、衣服を過激に脱いでゆくので、エッチ大好きなプレイヤーの側は、つい、ぐわんばりたくなるのである。

もっとも、そんなウヒウヒの姿に対面できるのは、かなりの高得点をあげたときだけ。タンヤオのみとか、ピンフのみというような安い手では、まったく姿を見せてくれない。だから、プレイヤーはムリを承知で、清一色とか三色同順のような、高い手をねらうわけだが、これがとんだ落とし穴。パソコン側に安い手で早あがりをされ、くやしい思いをさせられることが多い。

「ムリスジの高い手ねらいという悪いクセがついたおかげで、友だちとやる麻雀にも勝てなくなったよ」

なんて、なげく人も出てくるのでは。エッチにつられて、そういう悪いクセがつかないように、用心してちょ。

ところで、麻雀のゲームそのものはどうかというと、これもまあ合格点か。4人麻雀でやるのもよし、2人麻雀でやるのもよしと、2通りのモードがあるが、どちらもけっこう楽しめる。ゲームを終わったあとの得点計算や、次回への転換がちょっとおそくて、まどろっこしい感じもするけど、イライラするというほどではない。

対戦相手は、男3人、女3人、宇宙人1人？のなかから、プレイヤーが適当に選べるが、中森桃子と名のる女の子は「対々が得意」だし、M・カトーは「ガンコイッテツ。オーソドックスな打ち方をする」といった調子。それぞれに個性的な得意ワザがあって、しかも、そうとうに強いから、かなりの実力派雀士でも、おいそれとは勝てないだろう（なかでもモンローと名のる女の子は強くて、なかなか脱いでくれない）。

また、配牌やツモ牌の来方なども、そんなに片寄っていないし、パソコン側が不自然なほど、早くあがるということもない。そういう点では、フツーの麻雀に近い形で、ゲームを楽しむことができる。これまでの麻雀ソフトと比較しても、まずは遜色のないデキといえよう。

……それにしても、パソコンの画面に登場する女の子を、もっとあられもない姿にさせようと、何時間もぐわんばったりするなんて、なんとももの狂おしいという感じ。まさに『麻雀狂時代』でやんすね。

3Dだ! ひたすらアクションだ!!

亜空戦記グリフォン

マイクロキャビン
MSX2 2メガロム
7月中旬発売予定 6,800円

母なる星YUKIを奪回せよ!

3Dシューティングゲームといえばあの名作『スペースハリアー』を思い浮かべる人が多いんじゃないかと思うが、あちらはX68000。MSXユーザーには、ちとさびしいかぎりなんだけど、そんなMSXユーザーの期待にこたえるべく登場したのが、今回紹介のマイクロキャビンの新作『亜空戦記グリフォン』だ。

マイクロキャビンといえば、『めぞん一刻』、『うる星やつら』など、アドベンチャーゲームが売りもんだと思ってたら、こんなアクションゲームも作っていたんですね。

時は2202年――。母星〝YUKI〟より、宇宙に進出した人類は、いくつかのスペースコロニーと惑星〝アンナ〟を主な移住地としていた。ところが、ある日、母星〝YUKI〟のマザーコンピュータKEL-13が反乱を起こした。人類に対して、惑星〝アンナ〟の無条件明けわたしを要求してきたのである。もちろん、人類はその要求に従うことなく、KEL-13に抵抗した。その戦いははてしなく、人々はいつしかその戦いの理由さえ忘れかけるようであった。ここに1人の女性パイロットが登場する。彼女の名はフォレスト・サマンサ。母星にとらわれた人々の救出とKEL-13の破壊が、彼女の使命である。飛行、歩行形態可能の最新兵器、可変アブダンパー〝スレイブ・ガンナー〟を駆り、戦いはくり広げられる。人々はこの惑星〝アンナ〟と母星との戦争を〝ダウン・ローズ〟(とげのある美しいバラ)と呼んだ。

ゲームは、母星〝YUKI〟とその周辺の3つのスペースコロニー〝アンダスタン〟、〝ナイトアロー〟、〝イブ〟を舞台に展開される。

まず、コロニーの上空で空中戦が行われ、地上の要塞である、いわゆるデカキャラをたおすとその内部での地上戦となる。そして、そのいちばん奥にひかえるデカキャラをたおして、1シーンクリアとなる。

以下同様に、コロニーを制圧して、母星への突入となるわけだ。

アイテムは、戦闘中にときおり現れるパワーボール。これをとるとシールド残量がふえたり、発射できる武器が変わったりする。

このゲーム、3Dのなめらかなグラフィックを売りとしているためか、複雑なマップ構成もなく、ひたすら撃ちまくり、前進あるのみといった感じに仕上がっている。もう少し、アイテムなどにイベント的なくふうがほしかったような気もする。

とはいえ、アクションシューティングゲームのいちばんのポイントは壮快さ。それだけは十分に満たしてくれるゲームといえるんじゃないかな。S-RAMカートリッジ対応で、シーンごとにデータセーブも可能だ。

地平線の向こうにあやしげな物体が……。

もしやあれは敵の要塞!?

じゃあ〜ん! デカキャラ登場!

最初のコロニー〝アンダスタン〟。

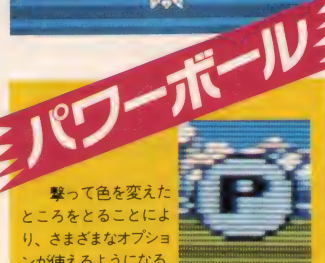
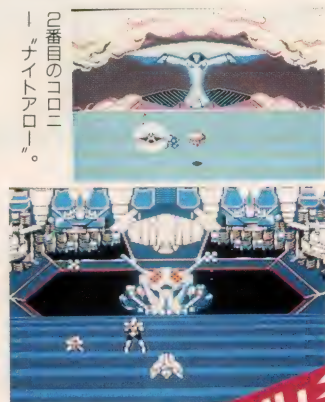
2番目のコロニー〝ナイトアロー〟。

パワーボール

撃って色を変えたところをとることにより、さまざまなオプションが使えるようになる。

青――弾数がふえ、連射が可能に。

黄――破壊力一番のビーム。

赤――敵に当たってもだいじょうぶなバリア。

二人三脚で敵をたおせ!
めざすは聖戦士ライトマスター!

ドルイド

日本デクスタ

MSX2　メガROM　6,800円

ここでライフメーターを回復させる。敵は次々と襲いかかってくるぞ。

悪に敢然と立ち向かう僧侶ドルイド!

平和な国〝BELORN〟に突如襲いかかった悪魔たちの群れ。しかし、敢然と悪に立ち向かう男がいた。聖戦士、古代ケルト族の僧侶ドルイド。そして忠実で強力な助っ人戦士ゴーレム。

〝BELORN〟の平和をとりもどすため、次々と襲いかかる手ごわい敵と戦うドルイドには、同時に〝偉大なる聖戦士ライトマスター〟の秘密を解き明かすという、もう1つの大きな目的があった――。

日本デクスタの新作アクションゲーム『ドルイド』のストーリーである。

聖戦士ドルイドとゴーレムを待ち受ける戦場は全部で9ステージ。各ステージにはやっぱり強力なボスキャラがいて、それをたおさないと次のステージには進めない。

ボスキャラは、深い堀の中や地中に隠れひそんでいるので、どんどん襲いかかってくる敵をたおしながら、なんとかその隠れがを見つけ出さなければならない。しかし大きなトラップとしてニセの隠れがいくつか用意されているので要注意だ。

はたしてこのデカキャラは本物か!?

ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能で、2人プレイの場合、1人は主人公のドルイド、もう1人は助っ人ゴーレムを担当、2人で力を合わせて戦うことになる。

はたして「ライトマスター」の秘密とは何か?

エディット機能で楽しさ2倍!

王家の谷 エルギーザの封印

コナミ

MSX、MSX2（別カートリッジ）SCC搭載
価格未定　7月下旬発売予定

MSX2版の画面。

これをどうクリアする?

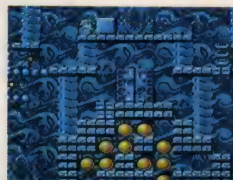
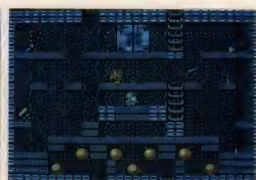
MSX版。MSX2と変わらぬ美しさ!

マップ、デカイ!

未来のお話。先祖代々エジプトのピラミッドに魅せられ、その神秘にいどんできたビック13世は、地球外の惑星の古代遺跡を調査中、レムール星にも、地球と同様のピラミッドが存在することを発見。その碑文に書かれていたおそろしい事実を発見するのであった。

と、コナミひさびさのシンキングアドベンチャー『王家の谷』って、コナミMSX史上でも最初期に位置するゲームなんよね。で、それの続編、ということになるわけ。

ゲームの目的は、各ピラミッド内の部屋にある扉の封印を解くために、ステージ内のキー・アイテムを集め、最終ステージでの中枢部の機能をストップさせること。

ステージ構成は、1ステージが9画面分、10ステージで1エリアのピラミッド。そのピラミッドが全部で6個、と。全部で540画面分か、でかい。ゲームの詳細はまだ明らかではないが、さまざまなアイテムや武器を使って回転扉、シャッター、移動石といったしかけの凝らされたステージをクリアしていく。けっこう充実のゲームが期待できそう。

しかも、このゲーム、ステージ設定やしかけなど、新しいゲームを作ることができる。エディットしたゲームは『新10倍』のS-RAM、3.5インチディスク、カセットテープと幅広く対応。親切なのだ。

で、コナミでは、この機能を使ったコンテストも行うということだ。いろんなアイデアを詰めこんで、新しいステージを作って、コナミ開発部の人たちをびっくりさせてやるというのも一興である。

応募方法はパッケージにくわしく書かれているとのこと。なお締め切りは、9月末日。

大杉コミカの

同時進行RPGレポート

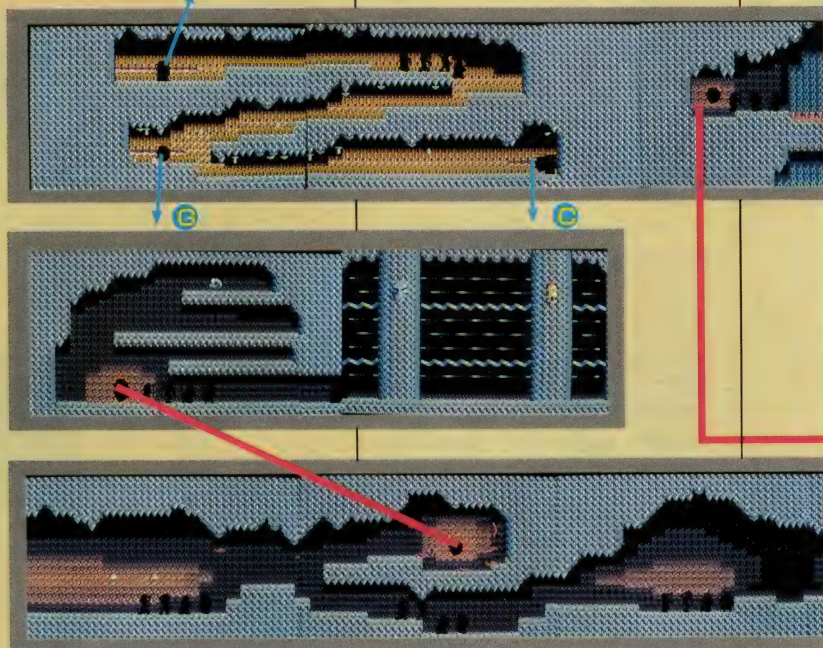
ソーサリアン

日本ファルコム
PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ　2 5枚組(除く
PC-88VA、X1版5月20日発売予定) 9,500円

ついにやーって来たその「不老長寿の水」。
もう、このむずかしさは、はっきり暴力!
でも解けたときの喜びは1兆倍!

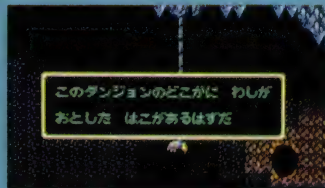
最終回

ディスク3
シナリオ5
不老長寿の水

ほーい! コミカどえーす! ソーサリアン、ついに最終回になっちまった。しかし、ソーサリアン の逆襲、というか、なんとかの最後っ。というか「不老長寿の水」、すんごいむずかしい。なんというむずかしさなんだ。この前、ファルコムで、イース のシナリオ書いてた宮崎さんにいったら、「あれ、全然わかんない」っていってた。同じ会社の人でもそうなんだかんねー、こりゃむずかしいのはあたりまえかー、とか思いつつ、今月も、はりきって、いってみよっ!

カンベンしてくでっ!

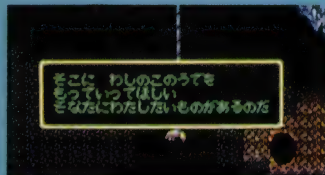
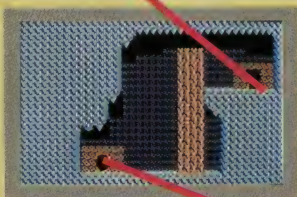
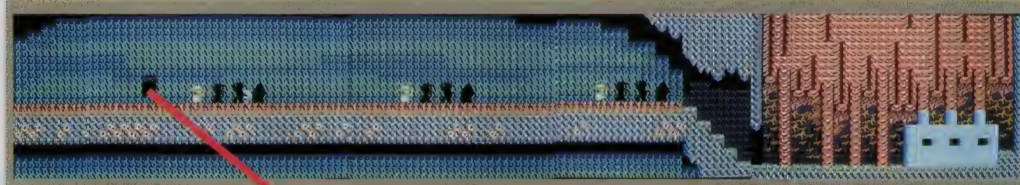
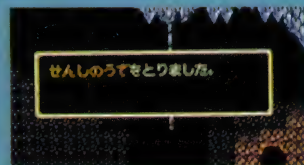
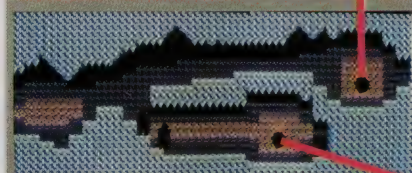
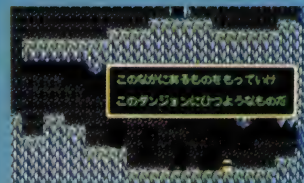
いやー、思えば『ソーサリアン』って、そうねー、いつだったっけ、連載始めたの。自分でいいだして忘れてちゃしょうがないなー、えっ? あー2月号からね。うん、ほぼ半年近い。そう、1月号で別冊やったかんねー。やっぱ半年だな。でも、いちばん苦労したのは、たった4ページの今月。別冊2回あったけど、こんなにつらくなかった。ぬあんでこんなにむずかしいわけ? コミカとしては断固ソーサリアンチームに抗議したい。みんな、あれできたー? 思うに、『ソーサリアン』買った人の何パーセントの人が解けたんだろう。まさか、50%も解けたんだろうか。なんか日本語変になっちゃったけど、もうー、錯乱状態なんだから、っきりいって。

まっ、あのデカキャラはいいよね。これまでも、経験値かせぎに使ったこともあったし、すぐ行けるから、殺すのに多少時間かかっても、何も考えなくていいってのがあった。当然、CHANGE AIR使ってね。気楽なもんっすよ。まっ、途中でおなかがケイレンしそうになることはあったけど。全然当たらなくてね。だけど、まっ、許せる。金角、銀角は許そう、このさい。

ドッペルゲンガー。あっちゃこっちゃにいて、CHANGE AIR使ってても一瞬で列最後尾の人が殺されちゃう。のり移られた人が、リザレクトをもってる唯一の人だったりすると救われない。パーティー組むときは、ドアあ

突然、腕に話しかけられてびっくり!

箱ねー。

だっ、だれが持つの?

銀色の音叉。これ最重要!

ける係と、生き返らせる係のこと考えなくちゃなんない。でもまあ、こんなのかわいい。ちゃーんと仁義通して、最後尾の人しかねらわないし、一度に2人もなんてこともないし、リザレクトの魔法さえ、あっ、それからヒールの魔法もあるといいな。あれって水晶の剣にかかってるから、あれを知性のあるファイターに持たせてると得する。知性のあるファイターって、なかなかむずかしいけどね。でも、これくらいそろってればなんとかなる。

酸の海。このあたりからかわいくなくなってくる。あそこFLYなしでは絶対に行けない。で、FLYの薬なんて集めるのけっこう苦労するし、そのぶん試行錯誤の範囲が格段にせばまる。とか、グチばっかりいってるようだけど、ここらあたりはまだまだ序の口。さんざんリセットボタンを押しまくったあげく、やっとのことで、バルブを手に入れて、やっほーっ、やっと展開してきたなー、とかいって

も、全然進んでくれない。ほーんと、こればっかりはお金で解決できないし、困った。

次のページへ続く

大杉コミカの同時進行RPGレポート

ソーサリアン

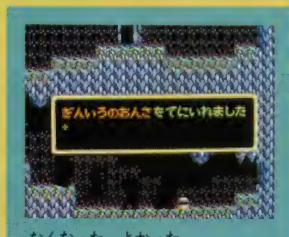
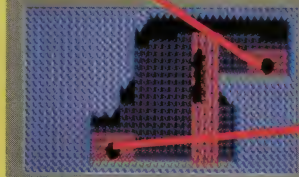
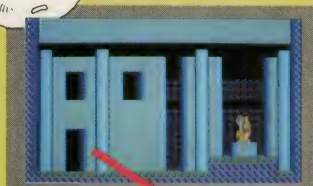
なくなった。よかった。

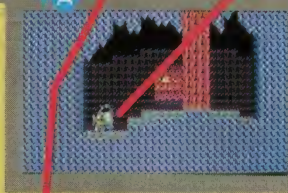
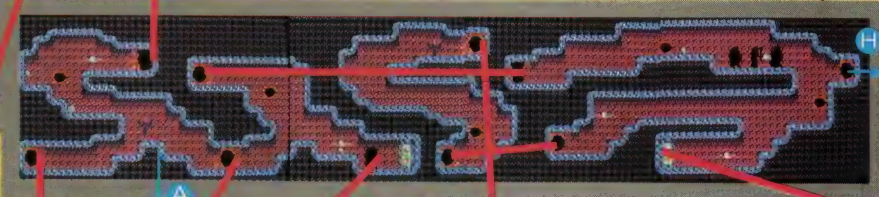
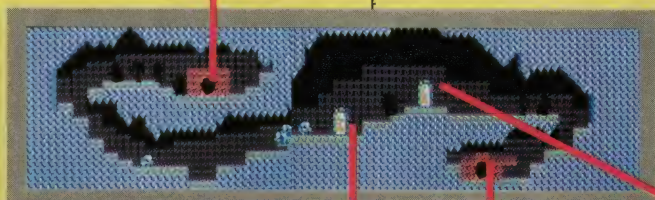
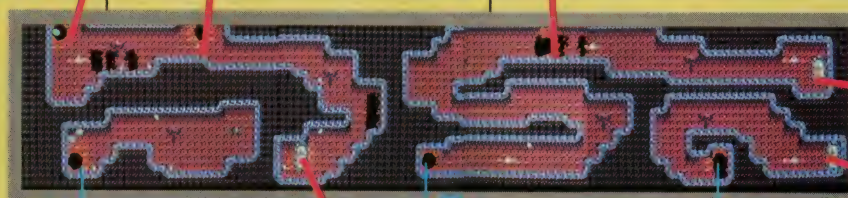
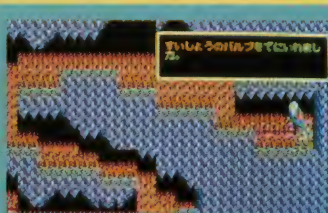
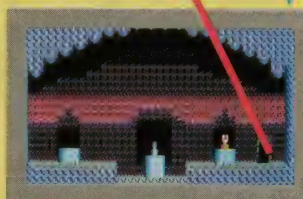
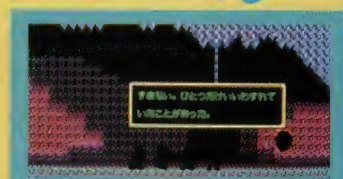
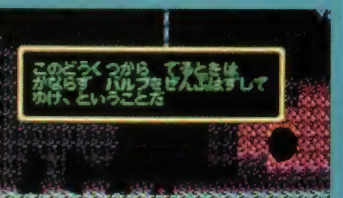
2段ジャンプ! 横っ飛び! オリンピックじゃっ!

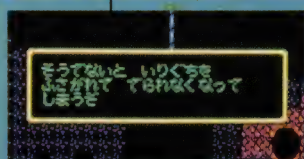
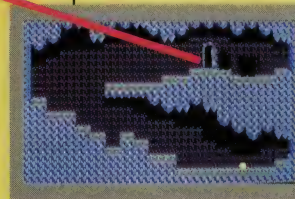
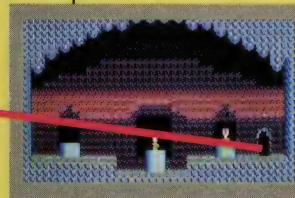
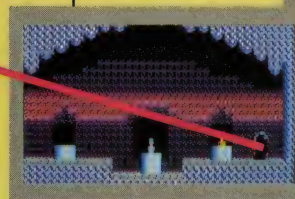
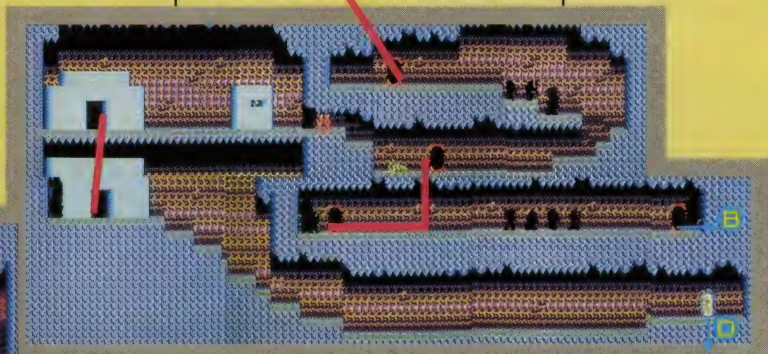
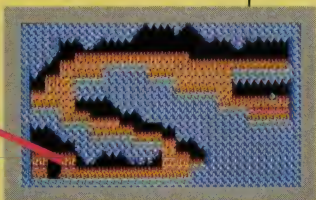
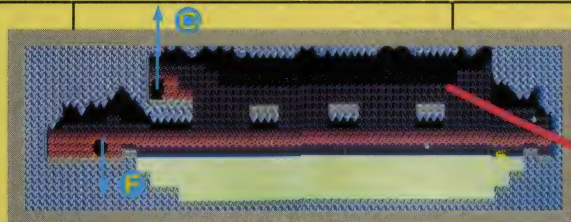
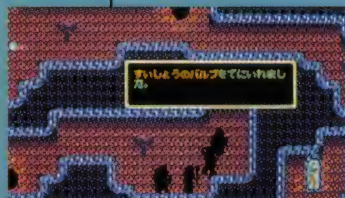
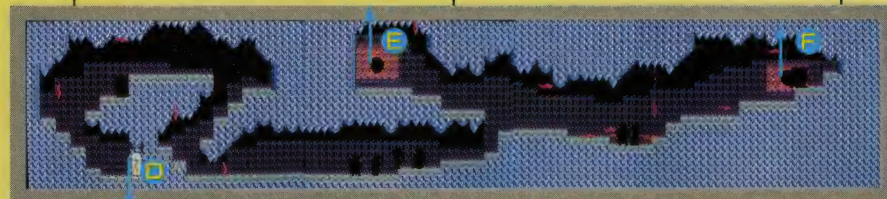
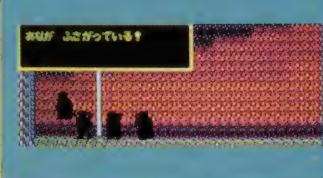
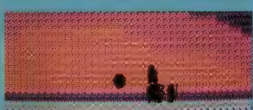
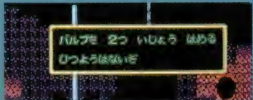
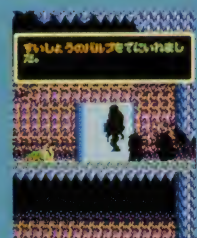
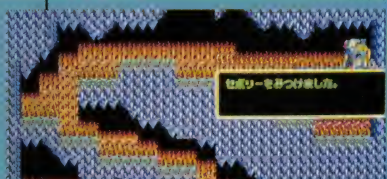
この音が大事!

えーっ! 何を今さらっ。

やったーい最初のバルブ!

あっ、そう。

気をとり直して!

えー、まずデカキャラは、スタート直後にあるから、なんとかやっつける。これ、CHANGE AIRがないと、どういうことになるのか、よくわかんないけど、まっ、しんぼう強くやればなんとかなる。で、下のほうに下りてくとぼわーん、って、大きな部屋。右端に手がぶらさがってて、これに触ると、しゃべりだす。これってキモイ。箱があるとこ探せばいいんだけど、これがまずつらい。このシナリオを、人体にたとえると、腸に当たるとこ。2つあるよね。あそこ。あっちゃこっちゃしてると、まっ、箱は見つかる。でも、ここに関していえば、敵が限りなくたくさん出るので、CHANGE AIRだけはもってたほうがいいと思う。それと、さっきも書いたけど、RESURRECTION。それにHEALもあると楽。ドッペルゲンガー対策にね。で、箱の中には音叉が。これが、まず第1のカギになる。これを、やっぱり音叉のあるとこに、置くんだけど、この置く場所が、なんのヒントもない。開かないドアというのが、4つあって、音叉を置けるところが3つ。そのうち、金の音叉というのがあるけど、最初は無視していい。銀の音叉のうち、金色のつぼみたいのが置いてあるほうと、銀のほうと2つが微妙にちがってて、これが大きい。金色のつぼのほうにまず置いて、酸の海のほう。そこで手に入れたものが、最初のバルブ。これを持って、大広間の右側から入って、心臓へ。このとき、腸のところにある、肉エレベーターのスイッチを押しとかないとね。そこは、一度使うと止まっちゃうから、行くたんびに、押さないとだめなのね。

で、バルブをはめて、またもどろうとすると、肉のカベができてたりしてびっくり。戦士の霊が、いい忘れてたとかなんとか。で、次が銀のつぼのあるほうに、音叉を置いて、

こらっ！ドッペルゲンガー！おまえ、恨みでもあんのかっ！ふんとにーっ！

なるほど。

2つ目のバルブだぞい！

ここで行けるとこに突っこむと2番目の音叉が。ここまではなんとかなるよね。で、2番目のバルブとってからどうすんのよー、ということになる。これは、わかんなかった。んとにわかんなかった。

で、あの手この手をつくしたあげく、ようやく、3つ目のバルブを手に入れることができた。2つ目のバルブだけはめて、1つ目のバルブはとって、どっちかに音叉を置くと、3つ目のバルブにたどり着く。これが結論。「どっちかに」というのは、ほんのちょっとした意地悪。これまで行ってないとね。

まっ、ここまでわかれば、あとは、時間の問題だと思う。要するに、1つ目、2つ目、3つ目、と。そういうことなわけ。

このへんのことさえわかってしまえば、なんとなく最後はあっけなかったけど、それにしても、ラストのどんでん返しにはまいった。

えー、これで『ソーサリアン』の同時進行も、ひとまず終わり。

また、シナリオ集とか出たら、レポートするかんね。ほんと、いろいろお便りとかもありがとう。助かったもんね。何ていってお礼をしていいかわからない。

とにかく、ありがとう、としか。それでは、またの機会に。

ポプコムオリジナル大河RPG・ZAVAS

サバッシュ通信

いよいよ完成迫るっ！

どもっ、J.D.である。今月は、先月と打って変わって、ぽかぽかと暖かい昼下がり、となりの部屋では、フランス人が『風の谷のナウシカ』を見ている、というのどかな状況の中で書いている。そう、『サバッシュ』がようやく、山をこえた、というか、とにかく先が見えてきた、という感じ。もう、こうなったら8月発売に向けて、マイシンするのみっ！　もう、何の心配もいらない。

8月の目玉ソフトは、ズバリ『サバッシュ』！

と、ずいぶん余裕の書きだしになったが、まっ、実際は産みの苦しみ、というやつで、スタッフの日夜を問わないハードワークが続いている。もう、読者カードなんか見ても、「はよ、出さんかいっ！」とか、「早く降参しろ」とか、むちゃくちゃないわれようで、でも、こういう形であれ、声をかけてくれるのは、まだいいなー、何もいわれなくなったら、おしまいだもんなー、とか思いつつ、この筆を走らせている。

えー、というわけで、いろいろな画面をお見せしたいなー、とか思ってたんだけど、アニメーションとかそのへんは、連続写真でもイマイチ実感がわかないと思うので、今回は、画面マップの合成といってみた。とにかく『サバッシュ』、マップがでかい。でかくしすぎたという批判も聞かれるほどで、表マップでも迷うといわれている。そこで考えられたのが、マップを見る、というアイテムで、これが初めは、モノクロでちっちゃいマップでもいいかー、とかいってたんだけど、デザイナーのクラッシャー・ジョニーががんばって、こんなにきれいなのに仕上げてくれた。実物のマップ、そのまんまの縮小、という感じで、88としては、なかなかのもんでしょ。とにかく、これが、1面というか、パート1のマップ。もう、このさい見せちゃうわけ。ほーんと、太っ腹なのだ。

それから、たとえば、ということで岩のトリック。もう、こういうのいっぱいあるから、単純なやつを1つ、というわけ。ここは、プートス神（円丈さんそっくりだけど）に、寄進すると、岩がぐわーんって動いて通れるようになるという、ただそれだけといえばそれだけなんだけど、それだけのところに、これだけのことをやってる。細かいところにも、けっして手をぬかないのである。えらいっ！

と、いうわけで、あんまり書くことなくなっちゃったなー。とにかく、頭の中真っ白になってるし。でも、現状を見てると、けっこうおもしろいゲームになりそうな感じではある。とっにかく、いろんなことがあって、いろんな人に会える、という感じ。そうとう時間かかりそうだけど、なんというか時間のこととか気にせずに、じーっくり楽しんでもらえればなー、と思ってる。なんかこう、『サバッシュ』の世界にどっぷりとつかってもらう、というか。そういう思い入れとか、愛着とかにこたえられるようなゲームにするべく、現在最終仕上げの最中なのである。これから、バランスをふくめた、総チェックがあって、とかいろいろ考えてると、やっぱ8月になっちゃうんだ。でも、絶対！J.D.の名前にかけて、この締め切りだけは絶対に守るからなっ！　もう、これを守らなかったら、何でもやっちゃう。絶対、間に合わないぞっ！とか思ってる人は、何をやらせるか、考えといてくれ。

これがサバッシュの世界だっ!

これが、隠し通路の秘密なのである!

プートス神に寄進すると……

右の岩がもり上がってきて…

おお～っ!

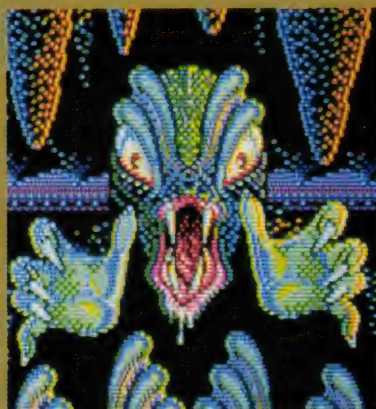
ややっ!

と、いう間に、通れるようになっちゃった。

夕日に照らされて、ひとりたたずむ。

これがモンスターショップのおやじだ。

ZAVAS

白井明美のお絵かき講座

ダ・ビンチ三脚

最終回

徳間ノヴェルズ『銀河英雄伝説外伝②』カバーイラストより Ⓒ田中芳樹・道原かつみ・笠原彰・徳間書店

こっちは悪い例ね

直線を細かく使うのがミソなのです。

拝啓、読者さま

Ⓦムフフフフ♡

Ⓣ何を見ているんです？　先輩／　わっ、かっわいい♡編集部に来たはがきですね。え～と「ダ・ビンチ質問箱」あてですね。曲線の引き方がわかりません……ですって。これやりましたっけ？

Ⓦっと、87年の11月号で少しやったね（と本をとり出す)。

Ⓣあんまりくわしくはやってないじゃないですか。だからこういうはがきが来るんですよ／　一番の基本なのに……。

Ⓦ……責任とります。え～、ポプコムカセットレーベルの常連さんたちも、だいたいこの方法、「直線で曲線をかく」を使っているんだろうと思います。私もこれです。となりの図を見てくださいね。ふつうは元絵を緑か紫の極細油性マーカーでセル板に写し（画面に黒い線をかくとき見やすい)、一度画面を白でペイントしたあと、セル板を画面の大きさに切ってセロテープではりつけます。あとはそのマーカーペンの線をなぞっていくわけですが、いちばん細い線の黒を選び、左から２番目の直線アイコンを細かく細かく使って曲線を引くわけです。タクミは私んとこで見てわかってると思うけど、これをおこたって大ざっぱにやりますと、カクカクした線になってしまいます。曲線をかくコマンドもありますが、これはタブレットを持っている人向きで、キーボード入力や、マウス入力をやっている人は、この方法がいちばんいいのではないかと思います。

Ⓣあと、線をかいているとき、頭をなるべく動かさない。先輩は人物の顔のリンカク線を視点にしてかいてるっていってます。タクミも経験あるけど気をつけないと、どんどんズレていくのよね。

Ⓦそうそう。そして最後に気にいらない線はきちんと直す。そんなとこかな……私、今月、イメージスキャナーを初めて使ったけれど、今まではみんな同じ、キーボード&マウス入力でかいてたんだよ。

Ⓣ肩こった～とぼやきながらね……。

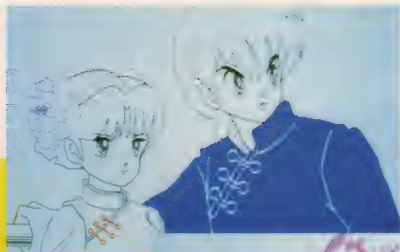
ユーティリティープログラム

㊖と、いうわけで先月の続きね。先月はthroughばっかりやってしまってand、xor、orがちょっぴりになってしまったんですよね。この3つの考え方は6月号の初めにやりましたので、あとは目で見てこういうもんなんだなぁ……というのをやりたいと思います。まずイメージセーブした絵を1枚用意します。

㊛これ、イメージスキャナー入力ですか？

㊖まっさかァ、手がきですよ！　やっぱりきれいな線は手がきが一番なんだから。え〜と、それから色をベタッとぬっただけの画面を用意しまして、メインの絵に色画面を重ねてそれぞれのちがいを見てみました。

㊛andだと、そのまんまグリーントーンになってますね。全体的に少し暗くなったみたい。xorは、ものすごい色、顔が赤ピンクになっちゃってる。写真のネガを見ているみたいね。確かxorモードはもう1回同じ画面を重ねると、元の絵にもどるんでしたっけ。

㊖そうそう、これはまずいな〜と思ったら元にもどせるのね。便利！　そして最後はorモードで、これは前回もいったけど、画面がど〜っと白っぽくなります。でもトーンがグリーンと水色で統一されてなかなかきれいだね。重ねないでこういう絵をかこうと思ってもかけないなぁ、ちょっと……。あとの3枚は、もう好き勝手にやってみました。黄色や青を重ねたり、それにthroughでもう1回重ねたり、1枚の絵もこうやっていろいろ楽しめます。あとはあなたの好きにして♡なんてね……。

やっぱり線をまめに使ってかいた絵は見ごたえがある……と思う

「らんま1/2」より

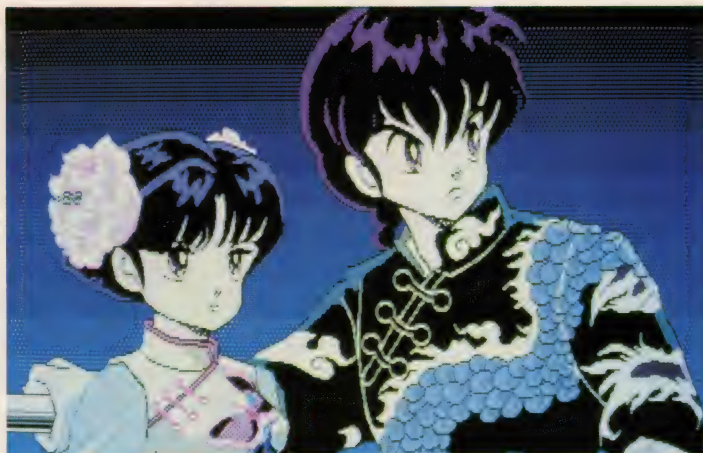
↑and

↑xor

↑or

黄色画面をandしました。

赤とピンク画面をorとxorしました。

青をorしてもう1回throughね！

ついに買いました！イメージスキャナー

㊐ついに買ったぞ！　ヤッホーヤッホー♡
㊇恥ずかしいからやめてくださいっ！　どっかの本のハーフリングみたいじゃあないですか、体形も似てるし……。
㊐だってうれしいんだも～ん。さ～て接続しましょうね。え～と、マニュアルによると、コネクターをRS-232Cインターフェースにつなぐ、と。
㊇あれっ？　そのインターフェースは、もうマウスをつないじゃってるじゃあないですか。
㊐い～じゃない。どうせ読み取りの間はマウスなんか使わないもの。え～と＋ドライバーでつないで、コンセントを差しこんで、ワクワクワク……スイッチを入れる！　あれっ？　読み取り可のランプがつかないよ～、ど～して？
㊇うろたえるんじゃありません、まったく！　ボーレートの設定はしたんですか？　ほら、本体の下のところについているでしょ。マウスのときは⑤を使っていたけどふつうは⑧を使うんですよ。ほら、ランプがついたでしょ？
㊐ありがとう。もつべきものは、できのいい後輩だなァ。今回はもう大サービス、タクミの好きなもの入力して。
㊇やったね！

←入力画面

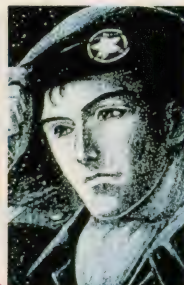
4や8 Levelsは、残念ながらうまく入りませんでした。

雑誌「花とゆめ」より「ここはグリーンウッド」Ⓒ那州雪絵・白泉社

線をはっきり出すために2値で白黒をはっきりつけたのだけれど……。

映画『となりのトトロ』よりⒸ二馬力・徳間書店

家にいた犬の写真

家にあった写真を入力。

コピーをとってから誤差拡散で入力。

イメージスキャナーで入力する

㊇というわけで、後半は私の趣味で恐縮ですが、いろいろと入力してみようと思います。アイコンの右から３番目、道具箱のマークを選び、次に目玉マーク（イメージスキャナー）を選ぶと、*PC-IN501*と出ます。そのなかの２Levelsで入力します。ただし、先輩の買ったオムロンのHS-10Rは、純正PC-IN501ではありませんので、１回ごとにリセットする必要があるようです。「ま、安いし、使いやすいし、そことこは目をつぶる」と、先輩は横でいっております。

入力範囲は、テレホンカードよりひとまわり大きいくらいですので、縮小コピーなどで、ほどよい大きさにした絵を入力します。そのままの大きさでいいものも、カラーイラストなどは、一度コピーをして白黒にしてから入力したほうがきれいに出るようです。では行っきま～す！　「ここはグリーンウッド」に、『となりのトトロ』、そしてそして『銀河英雄伝説』のヤン・ウェンリーさま♡♡♡
㊐ちょっとちょっと、なんか必要以上に趣味に走ってない？　やっぱ、おたくだけに任せてはおけないなァ。
㊇あれ～？　え～と、思ったほど線がきれいに入らないなァ。
㊐そうです世の中そんなにあまくないんだから。入力範囲が小さいから線が太くなって、かすれや、とぎれが出てくるのね。これをきちんとした絵にしたいなら、やっぱり何時間もかけて線やら色やらととのえなくっちゃね～。
㊇楽できると思ったのに～。

入力したデータを使いこなす

㊐入力したデータは白黒でしょ？　「ダ・ビンチ」を使っているユーザーとしては、やっぱり手を加えて、きれいなカラー画面にしたいなァーと思うよね。そこで３パターンほど色づけをやってみました。

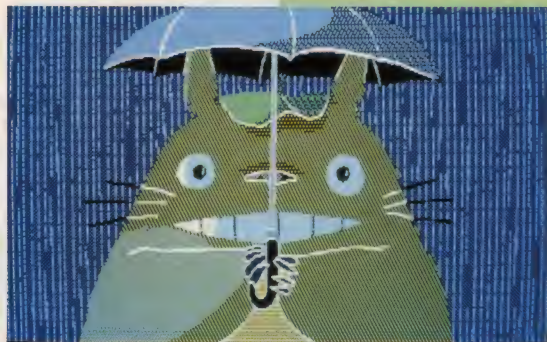
１枚目は線をきれいに直して、カゲをつけました。この場合顔のリンカク線や、目などの表情はできるだけ手をつけないほうが原画を生かすんじゃないかな。あとは、線がとぎれているかもしれないからペイント時のはみ出しに注意。

㊇２枚目のトトロは元絵が暗い色だったんで、ほとんど真っ黒になってしまった……。

㊐そういうときは、思いきって線にこだわらないのもいいかもしれないね。色の境目だけ白線を入れて……雨はタイルパターンの応用なんだけどなかなか雰囲気出たでしょ。

㊇最後は誤差拡散という読み取りでやったんだけど、点描ふうの絵で、ペイントするにもものすご～く大変なんじゃないですか？　ブラシを使ってもうまくいきそうにないし。

㊐そうなんですよね。今までの私だったらサジを投げていたと思うな……。でも私にはユーティリティープログラムという強～い味方があったのだ！

㊇？

㊐まず、背景と人物をぬり分けます。それから人物の黒いカゲの部分と背景をととのえて、一回セーブしますね。そのあと、太いペンを選んでこうベッタベッタと思いっきり大胆に色づけします。そして、先ほどセーブした絵をthroughモードで重ねます（ちなみに透明色は７番の白ね）。黒い部分はそのまんまで、白いところだけカゲまでつけて美しくぬり分けができてしまうのだ。１ページ目のには落ち着いた感じにするために赤を混ぜたので、こちらはコントラストの強い黒の絵をのせますね。

㊇へえ、こういう使い方もあったんだァ。

㊐今だからいうけれども、私もやりながら勉強したっていうのかなァ。二人三脚をやってなかったら無精な人間だから、「へ～、ユーティリティープログラムかァ」で、終わってたんじゃないかなって思うね。タクミといっしょにたくさん勉強させてもらったね……。

㊇うん。あ、れ？　先輩後ろっ！

㊐なによ。最終回だから人がしみじみもりあがってるのに、後ろって背後霊じゃあるまい……あっ、編集さん。どもっ、いえいえなんにもいってないですよ。はいっ、ダ・ビンチCG講座の本の件ですか？　じゃタクミ、またねっ。

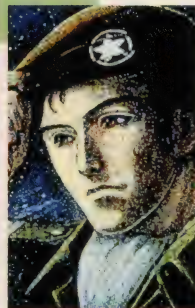
㊇さ～て編集部のマシン室で少し遊んでくるかァ。さよならってことばは好きじゃないし、先輩と同じことばだけど

みんなまたねっ♡　END

（重ね合わせのプログラムは、POPCOM４月号P.228「ダ・ビンチ」ユーティリティープログラムです。同機能のFM-77シリーズ版を今月号のP.223に掲載しましたので、FM版「ダ・ビンチ」をお持ちの方は、ためしてみてください）

線を直すのに、すごく時間がかかってしまった！

原画の点々はなるべくいじらないように……ぬり分ける。

思いきって大胆に……

白い部分だけがヌケて……楽々ペイント♡

ありがとうございました。お疲れさまっした。♡

MSX2ユーザーのみなさん
たいへん長らくお待たせしました

スーパー・グラフィックツール

「ダ・ビンチ」MSX2版近日発売！

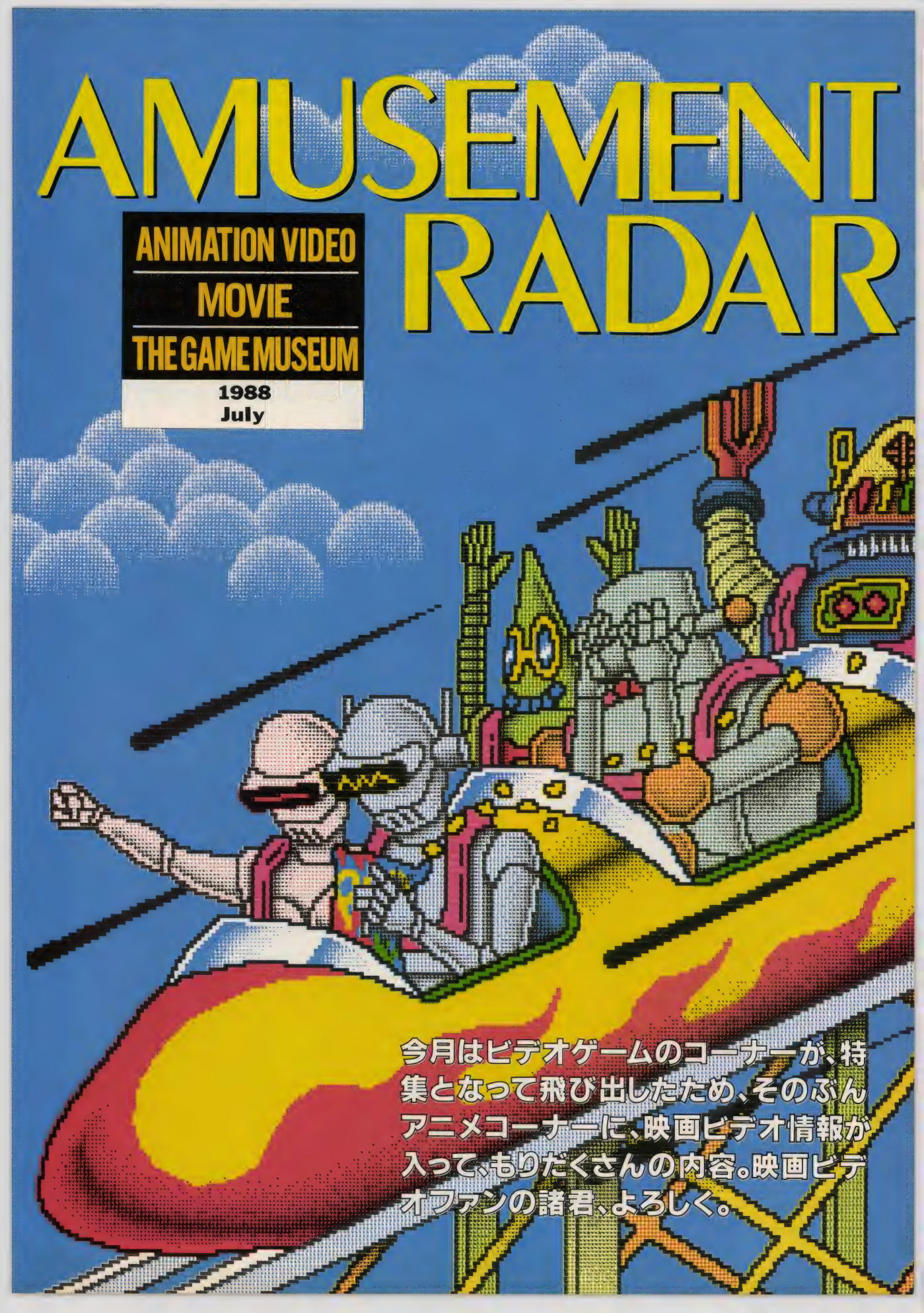
「ダ・ビンチ」はPC-8800シリーズ、
X1シリーズ、FM-7/77版が発売されています。
この「ダ・ビンチ」の使い勝手を
MSX2版に持ちこみました。

©小学館
©新企画社・HAL研究所

7月下旬発売予定、予定価格7,300円

■特徴

- MSX2専用グラフィックツール。
- 3.5インチディスク版MSX-DOSシステム。
- 使い勝手は、先輩「ダ・ビンチ」にMSX2向きの使い勝手をプラス。
- カラーは256色フルカラー、ドットは256×212ドット。
- PC-8800シリーズなどとのデータの互換性はありませんが、MSX2専用のデータ集を準備中。
- マウスを標準サポート。キーボードのみでも使えます。

＊MSX-DOSはアスキーの登録商標です。
＊「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。

今月はビデオゲームのコーナーが、特集となって飛び出したため、そのぶんアニメコーナーに、映画ビデオ情報が入って、もりだくさんの内容。映画ビデオファンの諸君、よろしく。

ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの

今月のこれがイチバン

なんと！　今月からイッキに4ページ。読者の熱い要望にこたえ、映画ソフト、アイドルコーナーも新増設！　連載10回目を突破して、パワー全開！　バリバリでみなさまに新情報をお届けするのじゃい！

3たび登場!!

プロジェクトA子3

トントン拍子のペースで、はや3作目！A子、B子、C子のハチャメチャ3人組が今回はどんな事件を解決(起こす)か!?

そして、謎のキャラK君!?

これがナゾの美少年、K君だ！　A子のバイトする、ハンバーガーショップにやって来ることから物語は始まるの……だが、彼の正体は!?

天下無敵の女子高生、A子！

おなじみ3人組健在！　プロジェクトA子とは!?

『プロジェクトA子』の第1作は、昭和62年の夏、劇場用映画として公開された。第1作は、完全なハチャメチャSFであった。では3人組の紹介を。

A子はおそるべきパワーをもった超少女。

B子は億万長者の一人娘で、さらに天才的な頭脳をもつ美女。

C子は異星のお姫さまで、超キャピキャピギャル。

3者3様の超個性で、近未来の"私立グラビトン学園"を舞台に大活躍するのだ！

(本文中、ドクトル・グッチーはG。アシスタントのヒロシ君はHと略しまーす)

G／なんと今月から、毎号4ページじゃ。

H／ううう……。

G／何をいったい泣いておるんじゃ！

H／う、うれしくて、うれしくて……。

G／うむ（と、うなずく)。では元気に最初の作品を紹介じゃ〜〜ッ！

H／ハイ！　この作品は、アニメファンの熱烈なる支持を受けている『プロジェクトA子』シリーズの第3弾です。毎回毎回、美少女は出るわ、メカは出るわ、アクションシーンはあるわ、エッチなシーンはあるわ……。

G／すなわち！　サービス精神120%の超娯楽アニメなのじゃ！　なんといっても総監督、作画監督、キャラクターデザインの3役を務めておられるのは、あの『うる星やつら』や『めぞん一刻』で活躍していた森山ゆうじなのじゃよ！

H／あの、ラムちゃんをかかせたら右に出る者なし……といわれた!?

G／うむ。ではストーリーを紹介しよう。

なんだかんだいっても、A子も夢見る女子高生。春休みを利用して、ハンバーガーショップで楽しいバイトをすることにしたのじゃ。そこで、K君という名のステキな男の子と出会〜〜う！　ひと目見たその日から、2人はルンルンの仲に。ところが！　B子、C子の2人もK君にあこがれてしまったのだ！

H／ああ罪深き、4角関係！

G／かくして1人の男のハートを求め、3人の少女たちの心はゆれ動く！

H／ナルホド！　今回は純愛涙ボロボロ路線なんですね!?

G／ふっふっふ……。それは『プロジェクトA子』をあまく見ておるぞ！　やっぱりハデなアクションあり、コメディーあり、と、二段、三段構えの攻撃なのじゃ！

H／う〜ん期待。1作目、2作目ともファンの評価は高いですしね！　ひさびさにビデオアニメの大作です。気楽に楽しめる1作！（6月21日。ポニーキャニオン。定価10,500円)

なつかしの名作

六神合体ゴッドマーズ 十七歳の伝説

悲劇の主人公、マーグ。秘められた17年間がいまよみがえる

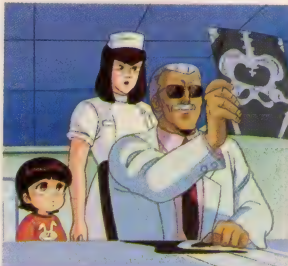
運命のいたずらは、双子の兄弟を敵どうしとして出会わせる！

G／ところで君はゴッドマーズというアニメのことを知っとるんじゃろうな!?
H／もっちろんですよ、先生！ 6年ほど前に大ヒットしたアニメですよね。すごい人気で、放送が終わったあとファンの署名で劇場映画にまでなったという……。
G／そのとおりじゃ。そして、放送当時から人気が高かったのが、この悲劇の主人公マーグなんじゃよ。なかなかの美少年じゃろ？ エッ？ どうじゃっ!?
H／……。でも先生、番組のほうではマーズが主人公だったんですよねぇ？
G／うむ。じゃから本編ではあまり語られることのなかったマーグの生涯が、いまここに明かされるのじゃよ。つまりは、番組中は副主人公だったマーグを主人公にした〝ゴットマーズ外伝〟といった作品なのじゃ！（好評発売中。定価11,000円。東宝ビデオ）

奇怪作 ドクター秩父山

こわがることはない。おじさんといっしょに、あぶない世界へ行こうね……

さあ手術だ！ むずかしくない！ 料理みたいなもんだ！

レントゲンって、すけて見えるのはいいけど……服だけすけてくれんかな？

H／せ、せんせー！ この『ドクター秩父山』はおもしろいんですよねーっ！ 「オールナイトフジ」でやってるの見て腹かかえて笑っちゃいましたよ！
G／こりゃっ！ なんで君がそこまで知っとるんじゃね？ 子どもが深夜放送なぞ見ちゃいかん！ この作品は本来「オールナイトフジ」のひとつのコーナーとしての、レッキとしたテレビ作品。今回はその傑作を集めたビデオ版の紹介じゃ。原作は田中圭一（コミック劇画村塾）の4コママンガなんじゃな、これが。
H／この作品は、秩父山先生というキミョ～な医者のシュールな日常を描く、ブラックユーモア作品なんですよね。2巻目も、6月21日に発売されるそうです。
G／楽しみじゃのっ！（好評発売中。ポニーキャニオンより。定価6,800円）

帰ってきた！

赤い光弾ジリオン
「歌姫夜曲―バーニング・ナイト」

あの連中がビデオで登場 ホワイトナッツの戦士、J.J.チャンプ、アップル……彼らの一大冒険活劇だ

H／『赤い光弾ジリオン』といえば、昨年日本テレビ系で放映されていたテレビアニメですね？
G／うむ。今回はその番外編として登場じゃ。基本的なストーリーは、かのウォルター・ヒル監督のアクション映画『ストリート・オブ・ファイヤー』をなぞったものらしい。
H／つまり、ロックシンガー対悪漢たちの対決ですね？
G／うむ。今回正義を守るホワイトナッツ隊のメンバーは、全員バンドのメンバーとして登場するのじゃ。つまりは、同じキャラの存在する、別世界の話というわけじゃの。キャラクターデザインと作画監督は、テレビシリーズからおなじみの後藤隆幸。ほかのスタッフも、基本的にはテレビシリーズと同様なのじゃ。
H／お話はいたって簡単。街の歌姫（というか、ロックシンガーなんですな）が、アドミス一家に連れ去られてしまった。バンドのメンバーJ.J.とチャンプは、アドミス一家の居城へとのりこむが……。
G／無数の危機が2人を襲う！
とにかく遊び心イッパイのアクション大作。（6月21日発売。キングレコードより。9,800円）

帰ってきたホワイトナッツ！
生まれ変わって登場！今回は戦闘チームではなく、ロックバンドとして！

チャンプ
リーダー格のチャンプ！彼はベースを担当する。

アップル
ヒロイン、アップル。もちろんボーカルだ。

J.J.
新しいJ.J.！ リードギターの名奏者だ！

新作！映画 アイドル ビデオ情報BOX

今月からドーンと登場、映画とアイドルのビデオをカタログふうに紹介！　ほかにもオモシロイことなら何でもやっちゃうのだ。今月は新作を6本紹介だァ。

レジェンド―光と闇の伝説

異世界を構築することにかけては、天下無敵の監督――リドリー・スコットの放つ、超ファンタジー映像だ！

好評発売中
定価14,800円
キングレコード

昨今の“ファンタジー・ブーム”の中でもひときわ異彩を放つのがこの作品。絢爛たるその映像美の仕掛人は、『ブレードランナー』など、新作を発表するたびに注目を集めるリドリー・スコット監督。

その彼が、徹底した完璧主義のもとに選びぬいた当代随一のスタッフ（特殊メイク／ロブ・ボーティン、美術／アシェトン・ゴードン、音楽／ジェリー・ゴールドスミス）を起用して、完全無欠のファンタジー・ワールドを映像化しようとしたんだから、これは見るしかないですな。おまけに主演は『トップガン』のトム・クルーズ。見どころは、なんといっても背景セット（ストーリーはもちろん◎）のできばえ。とてもつくりものだとは信じられないみごとさなのだ！　毎度のことながらリドリー・スコット監督の映像の美しさにはドキドキさせられる。ともかくも、一見の価値ありの大作だ。おすすめ！

まるで絵本の中からぬけ出してきたよう！　美の極致！

アップの画面をよ～く見ると、口のまわりに継ぎ目が見えます。

美術のアシェトン・ゴードンはスコット作品すべてを手がける。

シリーズ最新作早くも登場！
スーパーマン4 最強の敵

スーパーマンの原作がDCコミックスに掲載されてから50周年、今回のクリストファー・リーブ主演の映画シリーズが公開されてから10周年。それを記念して製作されたとあって、この第4弾はかなり気合いが入ってます。

脱獄した仇敵ルーサーが、スーパーマンの髪の毛と太陽エネルギーをもとにつくり出したニュークリア・マンってのが新登場。うれしハズカシ・コスチュームで挑戦してくる。ちょっとトロいけどパワーは本家以上！　2人のうち、どちらを応援するかで君の本性がわかる!?

好評発売中
定価16,800円
松竹ホームビデオ

太陽光線が届かないところでは寝ちゃう。

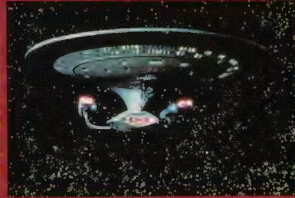
ロイスのはげましでパワー回復！

エンタープライズの新たなる冒険
スタートレック'88 新・宇宙大作戦

6月24日発売
定価15,800円
CIC・ビクター

やはりこれはわしが解説せねばなるまい。タイトルを見ればわかるように、いま再放送しとる「スタートレック」の最新シリーズがこれじゃ。昨年の9月、アメリカで放映されて話題を呼びまくった作品がビデオになって日本に上陸したのじゃよ。今回のシリーズは、前作から100年後の、23世紀が舞台となっておる。じゃからして、エンタープライズ号も、クルーも、みな新しくなっておるのじゃ。そのうえ特殊効果はSFX界の殿堂と呼ばれとる、I.L.Mが担当しておるのも見どころじゃぞ！

これが新型エンタープライズ号。ワープシーンは迫力。クルーのキャストも一新。なかにはクリンゴン人も。

ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバン

ナンノの はいからさんが通る

というわけで、ヒロシでーっす！　いまイチバン光ってるナンノこと南野陽子。ドラマ「熱っぽいの！」(フジ系放映中)の看護婦役で、白衣の天使姿が大評判。富士通のCMでもおなじみだし、「吐息でネット」も好調と、歌にドラマにCMにと、大活躍のナンノだね。

そのナンノが主演して大ヒットした正月映画『はいからさんが通る』がついにビデオで登場だ。大正時代のハイカラじゃじゃ馬娘に扮したナンノが「スケバン刑事」なんかとは、ひと味ちがうコミカルな演技を見せてくれる。ナンノが全力投球してる痛快ラブ・コメディー。やっぱりナンノはサイコーだね。(好評発売中。定価13,800円。東映ビデオ)

NANNOが大熱演！ 大正時代のハイカラさん。愛に冒険に元気いっぱい

親が勝手に決めた婚約者は、超ハンサムな青年将校。だけど政略結婚なんてまっぴらと、相手の家にのりこむはいからさん。

ナンノって、和服もよく似合うんだよね。

満里奈の1stビデオ　1988 春 満 里 奈

♪見つめてあげたい、清純美少女 MARINA・まりな・満里奈ちゃん♡

好評発売中、定価6800円、CBS・ソニーより。最新写真集"ONE-DAY"は、扶桑社より好評発売中。7月にはニューアルバムが発売。

先月号でも紹介した、最近かなりもりあがってる渡辺満里奈ちゃん。現在2冊目の写真集も、扶桑社から好評発売中。7月にはニューアルバムも出る予定で、まさに人気街道驀進中！　このビデオは、4月18日、中野サンプラザでのステージを収録。「EVER GREEN」や「トロピカル・ジュース」など、ファンには人気の高い曲もバンバンかかる。また、当日会場で流れた満里奈の〝プライベートフィルム〟も収録している。ファンなら涙、涙のビデオなのだ！

春から日記帳つきベストアルバム、コンサート、ニューアルバムと、たて続けに話題を飛ばしまくる満里奈ちゃん。今後に大期待なのだ！

うしろ髪ひかれ隊2nd　ほらね春が来た'88

3人の晴れ舞台。これがラスト!?

ナント！　うしろ髪ひかれ隊は、ソロデビュー中の工藤静香に続き、ほかの2人(生稲晃子・斉藤満喜子)もソロデビューが決定！　うしろ髪ひかれ隊は事実上活動休止なのだ。「そんな悲ピ〜！」という人のためのビデオがコレ。

5月2日、中野サンプラザで行われた〝ほらね春が来た！〟コンサートの最終公演をバッチシ収録！　3人のソロのコーナーもタップリ入った、うしろ髪のメモリアルビデオ！(6月21日発売予定。価格未定。ポニーキャニオンより。)

ドクトル・グッチーのおまけのコーナー　映画 アニメ アイドル

さて！　ここでは入りきらなかった情報をドドッと紹介してしまおう！

●うしろ髪ひかれ隊活動休止にともない、フジテレビ系アニメ「ついでにとんちんかん」の主題歌が、生稲晃子のデビュー曲「麦わらでダンス」に変更になる(上の写真。ポニーキャニオンより発売中)

●先ごろ亡くなったSFの大家、ロバート・A・ハインラインの代表作『宇宙の戦士』がビデオアニメになる。発売は秋ごろ。製作はサンライズ。発売はバンダイ

●「週刊少年サンデー」で連載中のバイクマンガ「風を抜け！」がビデオアニメ化(原作＝村上もとか)。発売は秋。製作はマッドハウス。発売はビクター音産。

●人気のSFアニメ、ガルフォースの第3弾が11月1日に発売。正式タイトルは『ガルフォース3：スターダストウォー〜宇宙章最終編』。ガルフォースシリーズの、一つの区切りとなる作品らしい。製作はAIC。発売はCBS・ソニー。

●『機動警察パトレイバー』のVOL.1に続き、VOL.2『ロングショット』が6月25日に発売。価格はVOL.1の売れ行きが好調のため、VOL.2以降も4800円に決定！このあとのVOL.3〜6も、順次発売！発売はバンダイ

●「週刊ヤングジャンプ」で好評連載中のコミカル動物ギャグ「ナマケモノが見てた」(原作＝村上たかし)がアニメ化。現在製作中で、発売は9月。東映ビデオ

●劇場用アニメの情報を2つばかし。アニメ専門誌「月刊ニュータイプ」に連載中の、異色SFコミック、「ファイブスター物語」が劇場アニメになる。監督は、劇場用『うる星やつら』を手がけた、やまざきかずお。正月公開をめざして順調に進行中。原作は永野護

●『きまぐれオレンジロード』(原作＝まつもと泉。集英社刊)が劇場用アニメに。テレビと同じスタッフが手がける。公開日などは未定。

H　ところで先生、今週はロバートさんはどうしたんですか？(わからない人は、先月号を見てネ)

G　う〜む。なにやらおそるべき計画を実行に移そうとしておるらしいが……

H　そ、その計画とは!?

G　おそらく来月号で明らかになるじゃろう！待て、次号！(次号へ続く)

MOVIE MENTAiCO J.D.の

映画にもいろいろある

今月は、『インテルビスタ』が大当たりだった。フェリーニの映画だから、そうとう疲れるんじゃないかと思っていたのだが、すっかり肩の力をぬいて楽しめた。フェリーニさん長生きしてくださいなっ、と。

ラスト近く、アメリカの妻に電話するジュリアーノ。

THE SICILIAN シシリアン

マイケル・チミノ監督
松竹富士配給　6月公開予定

「裏切り者はみなこうして死ぬ！」

シシリアンとは、シシリー人ということ。この映画の主人公、サルバトーレ・ジュリアーノもその一人。彼は1943年、飢えた農民のために穀物を盗み、警官に発見され、これを射殺。以来、山にこもり、略奪を続けた。これは実話。わずか27歳で非業の死をとげた理想主義的な義賊を題材にした映画である。原作はマリオ・プーゾ。監督はマイケル・チミノ。アクション重視というよりは、わりと社会派っぽい描き方である。

ジュリアーノ自体はマフィアではないが、ことあるたびに登場するのが、ドン・マジーノというマフィア。彼は、ジュリアーノを息子のように考え、なにかにつけて、彼を助ける。スタートの警官殺しの罪を問われなかったのも彼のとりなしである。もう1人、ドンとジュリアーノの間を行き来するのが、ジュリアーノの名づけ親で、ダンテの権威パレルモ大学教授アドニス、そして、生涯彼の相棒として行動を共にしながら、最後には裏切るアスパヌ。物語は、これらの人のまわりをぐるぐると回りながら、終末に向かう。共産主義の台頭、政治の動きなどとも無縁ではいられない。

この映画で、いちばん衝撃的だったのは、かつて、ジュリアーノの命を救った床屋が裏切り者として、ジュリアーノの手で殺されるシーン。思わず体を固くしてしまう。主演は、『ハイランダー』、『サブウェイ』のクリストファー・ランバート。J.D.はあんまり好きじゃないけど、独特の雰囲気を持った人である。ドン・マジーノに、ジョス・アクランド。舞台でやってた人らしい。それから、やっぱり個性派教授に、リチャード・バウアー。やはり舞台俳優。ジュリアーノの奥さんになる人、ジョバンナ役のジュリア・ボッシも好演。

このシーン、迫力。

要は山賊なのだが。

結婚式のシーン。

SAIGON
サイゴン

クリストファー・クロー監督
20世紀FOX配給　6月公開予定

グレゴリー・ハインズ。

ベトナムもの大流行のアメリカ映画だが、これはなかでも変わり種。戦場の場面も出てはくるが、メインはサイゴン市内。戦争犯罪というか、サイゴンにおけるアメリカ人の犯罪を取り締まるCIDのスタッフの物語。主演に、『プラトーン』のイライアス役で好演してたウィレム・デフォー。コンビを組んでるのが、タップのグレゴリー・ハインズ。この2人がいい。

ベトナム人娼婦の連続殺人事件の捜査を担当した2人は、5人の高級将校をリストアップ。サディストのアームストロング大佐にねらいをしぼる。だが、彼はヘリコプター上で尋問中に飛び降り自殺。殺人はやまない。真犯人は!?ということになるのだが……。CIDの一等曹長にフレッド・ウォード。尼僧役のアマンダ・ペイズは、『マックス・ヘッドルーム』のあの子である。かーいー。

右がアマンダ。W・デフォー。

痛いっ！

FEDIRICO FELLINI INTERVISTA
インテルビスタ

フェディリコ・フェリーニ監督
シネ・セゾン配給　7月公開予定

これは不思議な映画。フェリーニがそのほとんどの作品を撮影したチネチッタ（映画都市という意味）の50周年を記念して、フェリーニが、わが映画と、チネチッタ、そして映画そのものにささげたオマージュ、といえる作品である。冒頭、フェリーニ自身が、本人として撮影隊を率いて夜のチネチッタに現れる。そこへ、なんと日本のテレビのインタビュー隊が闖入。これがタイトルのインテルビスタ。映画は、このインタビューを通して進んでいく。プロデューサーや助監督も、みんな実名で出ていて、マルチェロ・マストロヤンニも、本人として出てくる。『甘い生活』のアニタ・エクバーグも出てきて、むかしを回想したり。ラストは、テレビに対する批判もまじっていたり。最高に楽しめる映画！

昔日の面影は……。

F・フェリーニ。

むかしの映画作り。背景描き。

すんごい象なのだ。

L'AMI DE MON AMIE
友だちの恋人

エリック・ロメール監督
シネ・セゾン配給　7月公開予定

『緑の光線』は昨年公開されて、一部にえらいウケようを見せたが、これは、そのエリック・ロメールの『緑の光線』に続く「喜劇とことわざ」シリーズ最新作。バカンスシーズンをひかえた、郊外の新都市セルジー・ポントワーズ。映画の中でくわしい説明はないが、郊外に首都の機能を分散させる目的で、住宅、公共機関、学校、企業などをそろえた実験都市ともいえそうなところ。文化事業部に勤めるブランシュは、学生のレアと知り合う。レアは、インダストリアル・デザイナーのファビアンと同棲しているが、そっけなく怒りっぽい彼に、不満を感じている。レアの友だちというか知り合いのハンサムなアレクサンドルは、遊び人。多少内気なブランシュは、彼にひと目ぼれ。さて、これから、どうなるかって感じだが、単なる恋のお遊び映画ではない。多感なブランシュの心の動きが、見ていて美しい、という気にさせられる。当然ブランシュ役のエマニュエル・ショーレがいい。撮影はゴダールの最新作を撮っているベルナール・リュティック。

レアとアレクサンドル。

女心のゆれ動き！見ていて、うれしくなる映画だっ！

右がブランシュ。

ブランシュとファビアン。

自然がきれいだ。

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

今月は、ボード型シミュレーションゲーム。といっても、複雑なルールやめんどうくさい設定がないもので攻めてみよう。お題は、おなじみパーカーブラザーズ社の「リスク」と「キャッスル・リスク」だぜ。

古典的
シミュレーション

RISK
リスク

大国のパワーゲームになるか？ それとも、小国の小ぜり合いに終わるのか？ 覇者たることをめざす、世界戦略ゲーム。

世界はキミのものに

シミュレーションウォーゲームというと、なにやらふつうの人が触れてはいけない、マニアだけの禁断の世界という感じが強いのだが（←完全な偏見ですね）、それはともかく、ルールが複雑で時間もかかるし、手軽に遊ぶ、というわけにはいかないのが、まあ実情。

それでも、ゲームとしてのおもしろさはあるわけで、最近パソコンゲームでも流行の分野。といっても、さしてカシコくないコンピュータを相手にするよりは、人とやったほうが、はるかにおもしろい。というわけで、今月はそんなボード型シミュレーションゲームのなかから、比較的簡単にできるもので遊んでみよう。

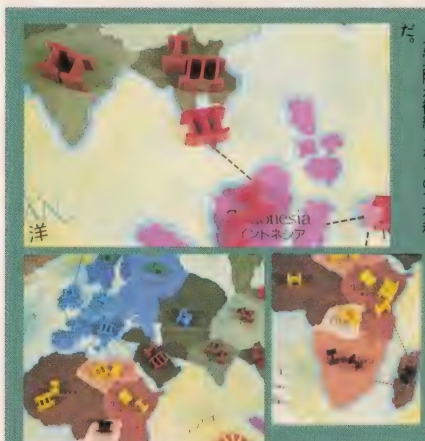
で、「リスク」である。おなじみのパーカーブラザーズ社のこのボードゲームは、古典的なウォーシミュレーション。ルールも単純化されていて、わりと簡単に楽しむこともできるんだけど、それでもきちんとした戦略を立ててかからないと、ゲームの覇者となることはできない。また人間どうしということで、ルールには

軍隊。Ⅰが１軍隊、Ⅲが３軍隊を表す。以下、Ⅴ、Ⅹと４種類ある。

リスクカード。集めると、増援の軍隊がもらえる。３種類のカードと、オールマイティーのカードがある。

ケナーパーカー(ジャパン)　3,500円

かつてさまざまな英雄がいだいた世界征服の野望……。その野望はいま、「リスク」で簡単に実現できる

マップと、初期配置状態の一例。

オーストラリア大陸を支配して、アジアに進出する赤。1つの大陸を支配すると、その大陸に応じた軍隊が補給されるので有利だ。

アフリカ大陸で、黒を追いつめる黄色。大陸支配は時間の問題!?

中東地域は、3つの大陸に挟まれるので、現実と同じように紛争のもとになりがち。

アルバータからモンタリオに攻めこむ黄色3軍隊。

戦闘はサイコロで。おたがいのサイコロの大きな目から順に比べて判定する。攻撃側は3つ、守備側は2つまでのサイコロを使える。

モンタリオを占領する黄色軍。兵力を移動する（最低、戦闘に参加した軍隊より多い数）。

ない虚々実々のカケヒキもあって、シミュレーションの世界を、十分に楽しませてくれるんだ。

ゲームの目的は単純明快。手持ちの軍隊を使って、世界を征服すること。有史以来、アレキサンダーもナポレオンも、あるいはヒットラー、レー○ン、○ルバ○ョ○（あぶないなぁ）といった、だれもが成しとげなかったことを、キミはこのゲーム盤で実現することができるのである（だから、なんなのだろう？）。

ルールは、これもシンプルそのもの。まず、人数に応じて軍隊を分け、それをボード上の世界の各地に配置して、ゲームスタート。基本的には、

1　軍隊の補給・配置
2　戦闘
3　1地域から1地域への戦力の移動

の3つが、1ターン。

補給は、1ターンごとに自分の占領している地域の数と、まるごと占領した大陸があればそれに応じて、もらえる軍隊の数が決まる。占領している地域が多ければ、それだけ補給が多いわけだし、大陸を支配していれば、もっといい。したがって、そのことを頭に置いて、侵攻する地域を決め、あるいは、守備を固めて、補給の軍隊を配備するわけだ。あと、リスクカードというのがあって、これをそろえても軍隊がもらえるのだけど、出す順番によって補給の軍隊の数がちがうので、これはタイミングが重要。

配置がすめば、次は戦闘。隣接する地域に侵攻する。勝敗は、サイコロを使って、目の大きいほうが勝ちという、とても簡単なもの。しかも、戦闘できる間なら、いくらやってもいいのである。で、相手の軍隊がいなくなれば、そこは占領で、リスクカードを1枚もらい（ただし、いくら占領しても、1ターン1枚のみ）、領土がふえるわけである。

そうして、戦闘がすめば、次は自分の占領している1つの地域から、隣接する1つの地域に軍隊を移動することができる。これも、一種の補給である。

戦闘がじつにシンプルなだけ、作戦がとても重要。戦力をもつもの、すなわち大国になればもちろん強いが、攻撃と防御の戦力バランスや補給線の維持なども、勝敗を分けるもの。でも、やっぱり大国どうしのパワーゲームとなるのは、現実の世界と同じか。そういえば、中東が火種になりがちなのも興味深い。ちょっぴり、考えさせられるゲームでもあるのだ。

終盤間近。世界は黄色のものになるのか!?

ヨーロッパ版
国盗り物語

CASTLE RISK

キャッスル・リスク

列強の覇者となるのは、はたしてどの帝国か？　近世ヨーロッパを舞台にして、大いなる戦いが始まろうとしている……。

６種類のカード。戦闘時に有利な「将軍」（ジェネラル）や海をこえて攻められる「提督」（アドミラル）、不戦条約を結べる「外交官」（ディプロマシー）など。

マップと初期配置。舞台はヨーロッパで、相手国の城攻めが目的。

ヨーロッパを支配するのだ

さて、次は「キャッスル・リスク」だ。「リスク」が、世界を舞台としているとはいえ、設定が単純化というか、抽象化されている——つまり、特定のモデルがないということで、時代設定など気にすることはないんだけど、それに対して、この「キャッスル・リスク」は具体的。ちょうど、近世ヨーロッパの列強をモデルにしている。したがって、ボードも、ワールドワイドではなく、ヨーロッパ大陸一地域のみが舞台となっている。またルールも、基本的な戦闘などは同じだけど、追加ルールがあって、ちょっと複雑になっている。

ゲームの目的は、これも「リスク」と同じく、軍隊を使って、こちらはヨーロッパ全土を占領すればいいわけだ。ただし「リスク」では、プレイヤーが架空の国を指揮していたのだけど、「キャッスル・リスク」では、プレイヤーはヨーロッパの６大帝国のうち１つを担当している。また「キャッスル」の名のとおり、各帝国には城があるので、この城を占領してしまえば、その国の領土を全部、そのまま占領できるのである。したがって、城攻めが、このゲームにおけるハイライトとなる。

で、ゲームはまず、プレイヤーがどの国を担当するかを決める。決まったら、城をその国の領土のどこかに置き、そして「リスク」と同じように軍隊を配置すれば、準備完了。ヨーロッパ統一の夢をかけて、列強の戦いが始まるのだ。

実際のゲームの流れは、

1　カードを引く
2　出したければ、カードを出す
3　戦闘
4　軍隊の補給・配置（戦利品の獲得ともいう）

これで、１ターン終了。３の戦闘と４の補給は、順序はちがうだけで「リスク」とあまり変わらない。軍隊を配置して攻撃するか、あるいは攻撃してから補給して配置する、といった差は、じっさいプレイしてみたところ、こちらのほうがいいみたいだ。

で、１と２でいったカードの存在が、「キャッスル・リスク」のオリジナルルールである。

カードは６種。それぞれの働きは、

I　将軍　戦闘のとき攻撃側のサイコロのいちばん大きな目に、１プラスする
II　元帥　戦闘のとき防御側のサイコロのいちばん大きな目に、１プラスする

増援カード。盤の下に出していき、そこに書かれた数字のぶんの兵力がもらえる。したがって、あとからのほうが、多くもらえるが、もちろんタイミングも重要。

ロシア軍の攻撃。青のイギリスは、「元帥カード」で防戦。サイコロの出た目のいちばん大きな数に１だけ足せる。

「将軍」と「元帥」カードの出し合い。条件は結局同じ。

ケナーパーカー（ジャパン）　5,800円

「外交官」を出して、1ターンだけ休戦できる(強制)。

諸外国から攻めこまれるドイツだが……。

「提督」カードを使えば、海をこえて戦闘を行える。これは、ギリシャに攻めこむオーストリア軍。

そして、オスマン帝国の城を攻めるオーストリア軍。

ついに占領。ほかにオスマン帝国が占領している地域もオーストリアのものに。また、オーストリアの城に旗が1つふえている

ドーバーを挟んでにらみ合うイギリスとフランス。

III　提督　海岸沿いの領土から、海を挟んで船を使って敵国に攻撃できる

IV　外交官　1ターンだけ、休戦条約を結べる（破棄は、不可）

V　スパイ　敵国のカードから、好きなカードを捨てさせる

VI　軍隊　軍隊の補給。あとに出すほど、もらえる数は多い。

といったもの。カードの使い方によっては、少ない戦力でも、なんとか戦える。また、とくに提督カードは、はなれたところに直接侵攻できるから、うまく使えば、上陸作戦とか、あるいは海と陸から挟み撃ち、といった高等（？）戦術もできるわけだ。

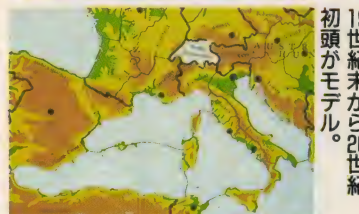
あと、隠し部隊というルールもあって、これはゲームの前にその部隊を配置しておくところを決めておけば、ゲーム中1回だけ、その部隊を増援として使うことができる。ただし、その地域が、あらかじめ占領されてないとダメだけどね。これもあとに出すほど、増援される部隊は多い。まあ、奇襲をかけたり、あるいは最終防衛用として使うと効果的ではないだろうか。

CASTLE RISK

ほぼ、フランスとオーストリアの争いに……。

なにしろ「リスク」より具体的だから、気分はこちらのほうが上。各帝国の地形的なものからも戦略が決まるから、当時の列強の気持ちも十分味わえる。たとえば、ロシアは、南下するしかない、とかね。あと、カードの追加でルールがちょっと複雑になっているけど、それだけ戦略の幅がふえることになるから、作戦を重視したい人には、こちらのほうがおすすめかもしれない。

ディプロマシー 中・上級者のために

老舗・アバロンヒル社のゲーム。

舞台は、ヨーロッパ。19世紀末から20世紀初頭がモデル。

「ディプロマシー」とは、外交のことである。副題は「悪の論理」。なんともコワイゲームだ。「リスク」と同じく、兵力を使ってヨーロッパの覇者をめざすのだが、こちらはサイコロなどは、いっさい使わない。綿密な作戦と、兵力差によってのみ、勝敗が決まる。理論が支配する世界なのだ。しかし、それよりこわいのは外交ルール。要するに、取引、密約、同盟、裏切り、などが日常茶飯事。この外交こそが、このゲームのメイン。そこでは、国どうしのかけひきがすべて。情はいらない。覇者となるには、手段を選ばない。非情な世界なのである。あえて、人間性を捨てて大国になるか？　それとも、大国のはざまで、滅びゆく運命をたどるのだろうか？

アバロンヒル／ホビージャパン　5,000円

奥野かるた店からのお知らせ

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。

〒101　東京都千代田区神田神保町
2-26
Tel　03-264-8031

来月予告　初夏のさわやかな風にのせてお届けする次回は、「夏のスポーツゲーム特集」。乞うご期待。

37000 30400

海外ソフトウェアダイジェスト

アクションゲームが4つにデスクトップビデオが1つ

今月のゲームは、気楽なアクションゲームばかり。E.A.の『アー』をふくめて、みんなアルカディア社の作品である。ゲームを書いた実際のプログラマーたちは、ヨーロッパ各地に散らばっているらしいが、アルカディア社がまとめて販売するはやりのスタイルである。アクションゲームは、ゲージュツだとか文化だとかを気どらなくてもいいし、だれにでも理屈ぬきでのめりこめるのがいいんだ。ルールもたいていは簡単だ。超大型RPGだと、やたらに時間ばかりかかるが、30分もプレイすると堪能できる。

ところで、シネマウェアの『三馬鹿大将』と『ロケット・レンジャー』のビデオフィルムを見る機会があった。何かのコンピータ・ショーで、招待客が勝手にゲームしているのをこれまた勝手に録画したらしい。どちらもフルアニメーションに近いできで、大きめのキャラクターがじつになめらかにかつ表情豊かに動いていた。キャラクターどうしが声を出してよくしゃべるのも気になった。シネマウェアの大作ゲームも、どうやら出荷がついに始まったようだ。

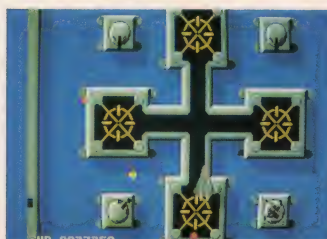
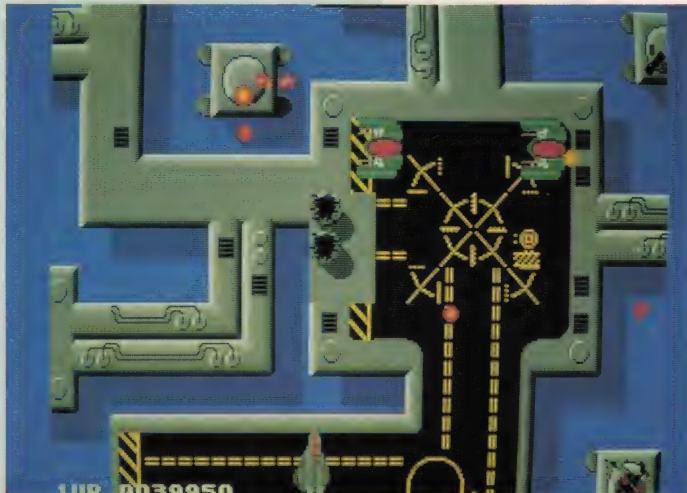
うんとハデにいこう
Sidewinder

密林をぬけて。

『サイドワインダー』のスタイルは、今やすっかり古典的になってしまった縦スクロール・シューティングゲームである。こういってしまうと、なんの説明もいらないのだが、コインの心配をしなくても新作アーケードゲームに専念できると思えばよい。

スクロールゲームのスリルは、旅行によく似ている。どんな光景が展開していくのか、ゲームを進めないとわからんのだ。マップは超未来的都市だったり、巨大な戦闘母艦だったり、意外にも素朴な田園ふうだったりする。タダで先に進んでしまうのはつまらんだろうというわけで、いろんな危険が用意してある。もう1つは、敵キャラクターのデザインのおもしろさである。みにくいのもよし、スマートなのもよしである。どんな場合でも、シューティングゲームはスピードが命である。のろいのはごめんである。『サイドワインダー』は、これらの条件をちゃんと満たしている。

テクニックとしては、地上からの攻撃は、レーザー砲ばかりなので、マップを頭にたたきこんで砲塔を順番に効率よくつぶしていくことだ。敵シップの出方はおおよそ決まっているが、いつも同じだというわけではない。なかにはヒネたのがいて、クラッシュの原因になりやすい。シップをあやつって危機を回避するわけだが、このへんは、常識か。

順調なすべりだし。

あともどりして砲塔をつぶすべし。

ヘリポートか?

サイバネティックスのお化け
Zenon

キセノンとも読める。

『ゼノン』もまた縦スクロール型シューティングゲームである。タイトルを見ると、メルボルンのビットマップ兄弟の作とある。ということは、オーストラリア製（？）なのかな。ゲームを始める前にサングラスをかけたヘンなお兄さんがあいさつするが、彼がビットマップ兄弟の片割れなんでしょう、きっと。

『ゼノン』と『サイドワインダー』のマップとキャラクターを比べると、『ゼノン』のほうが圧倒的に無機的である。『サイドワインダー』には海が出てきてホッとするが、『ゼノン』では、どこまでいっても金属のかたまりばかりである。ぴかぴかの昆虫機械のイメージである。サウンドも硬くて冷たい。味方のシップが、地上と空中とでは別の姿に変態するのも昆虫を思わせる。アイテムは、初めのうちは地上に降りないととれないが、そのうち、ちゃんと空中からとれるようになる。テクニックとしては、地上に現れるアイテムを見逃さずに拾っていくことだろう。そのためには、敵の砲塔をたんねんにつぶしていくのが賢明である。地下から現れる砲塔は、1回つぶしただけでは完全に破壊されなくて、再生されることがあるので油断はできない。地上に降りるときは、まわりの砲塔を破壊しておくことだ。そうしないと、地上の敵キャラと砲塔からの攻撃でダメージが重なるとまずい。

幸いにランさせるたびにマップが変化するタイプのゲームではないし、アイテムの場所がちがうこともない。ここは、昆虫と同じ精密な記憶力を発揮しようではないか。

アイテムの説明。

イザ、出陣。

地上に降りてアイテム集め。

ぼんやりすると蒸発してしまう。

ぼくのシップはどこへ行くの？
Blastball

『ブラストボール』はむずかしいゲームである。2人でするアイスホッケーのようでもあるし、カーリングのようでもある。ゲームのルールは、いたって単純。シップをあやつって、氷の上のパックを3分以内に相手ゴールに入れるとポイントになる。たったのこれだけである。ところが、シップのコントロールがじつにやっかいなのだ。シップは、エンジンをふかして進むという設定なので、原則として前進しかしない。マウスを前に押すとシップが向いている方向に進む。方向転換するときはマウスを左右にふる。ところが、画面上でシップを上から下へ動かすときもマウスを前に押し出さないといけない。マウスの操作とシップの動きが直感的につかみづらいのだ。マウスの上（シップの上）にいて、運転するつもりでいるとうまくいく。これにはちょっとしたコツがいるのだが、慣れないと初めはとてもとまどってしまう。『ブラストボール』は2人でも遊べる。相手はコンピュータよりヒトのほうがゲームになるかもしれない。難易度は、シップの性能によってちがい、イージーからハードまで10段階ある。

地味～なタイトル

あつかいやすそうなシップを選ぶ。

あっと、後ろ向きになってしまった。

ヒトがエサになった時代

Aaargh

オオトカゲ（Lizard）または人食い鬼（Orgre）が平和な村を襲って、原住民が隠匿している巨大なタマゴを強奪しようという、とんでもないゲームである。ふつうならモンスターは悪役にまわるところだが、『アー』では、堂々の主役である。わらわらと逃げまどう人間どもをけちらしつつアイテムをとりあげるのは、はっきりいって快感である。怪獣を演じるのがこんなに気持ちのいいもんだとは知らなんだ。なんだかクセになりそう。

アイテムは、悪がしこい原住民がすみかやモニュメントに隠している。そこで、ファイヤーまたはげんこつですみかやモニュメントをこわすとアイテムが現れる。主なアイテムは、食べ物、ファイヤーのもとになるイナズマ、タマゴである。食べ物をとると「フード」と真剣な声がかかる。その調子があまりにまじめなのには、笑ってしまう。フードはダメージを回復してくれるので、貴重である。原住民のすみかを全部焼きつくすかタマゴをとりあげると1つの面が終わる。目的はタマゴにあって、すみかやモニュメントを破壊することではない。タマゴをとりあげてもすんなり自分のものにならない。タマゴはモンスターどうしの戦いの景品にいったん預けられ、戦いに勝って初めて自分のものになるシステムである。オオトカゲのときは人食い鬼が、人食い鬼のときはオオトカゲが相手になる。勝ち残ると「うお〜」と気勢をあげるのもヘンにおかしい。原住民側も黙っておらず、投石器で対抗してくる。ハチも原住民の仲間である。石に当たると痛いし、ハチに刺されるともっと痛い。腰がぬけてしまう。まずいことに、オオトカゲも人食い鬼もハチに刺されるとすぐに立ち直れなくて、連続攻撃を食いやすい。投石器はしつこく攻撃してくるから、たたきつぶしてしまうのもよい。投石器の射程からはずれるポジションもあるので、うまく立ちまわると無傷でタマゴが手に入る。原住民も「フード」になるので、食いまくってやろうではないか。ダメージが重なって、頭の上が「Aaargh」マークでいっぱいになると罰として首を切られる。悲鳴を上げる残酷シーンである。

いがみ合うオオトカゲと人食い鬼。

全部でたぶん13面までである。面の出方は意外にランダムである。アイテムの出方も一定していない。この面のここには必ず××があるといったタイプのゲームではない。みんなこわしてもイナズマが1つも出てこないことがあるので、ファイヤーはできるだけ節約することだ。火を吐ける回数には限度があるのだ。たとえば、第1面目なら、火を1回吐くだけですみかは簡単に燃え上がるので、それ以上はムダである。ハチが飛んできたら、できるだけパンチで落とすのが正解のようである。肝心なときにファイヤーを吐けないと、アーになってしまう。素手でもすみかを破壊できるが、時間がかかる。長引くとアクションに自信があっても不利である。ところで、ぬるぬるしているのは両生類で爬虫類じゃないよ。このへん誤解のないように。

平和な村に出現したオオトカゲ。

オオトカゲからタマゴをとりあげた人食い鬼。

オオトカゲの前にあるのはフード。

とぼけた表情の人食い鬼。

へっへっへ。タマゴを見っけ。

腰が抜けちゃったた。

騎兵隊の宿舎（？）

首を切られる人食い鬼。

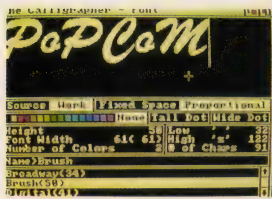
デスクトップビデオ第4弾

Calligrapher

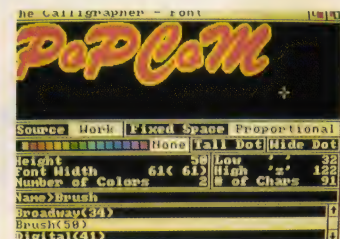
「カリグラファー」は、飾り文字を作るためのソフトである。筆者がデスクトップビデオソフトをしつこく紹介するのは、ツール大好き人間ということもあるが、日本でもこの手のソフトがいずれ出てくることはまちがいないからである。その可能性のあるパソコンは今のところ、日本製ではシャープのX68000、アメリカ製ではマックIIぐらいである。MSX2も悪くないが、マシン自体の能力が低すぎるのが致命的な欠点である。98なら、これから出ると思われるOS／2対応の32ビット機で初めて可能になるだろう。マックIIと98の32ビット機の場合は、どちらも非常に高価なマシンであって、ポテンシャルの高さでビデオ関係の処理ができるという意味である。2つの機種の場合も生のマシンではこなせなくて、なんらかのアドオンボードが必要になるだろう。結局、マックIIと98の32ビット機でビデオ画像を自由にあつかうためには、ハードだけで250～300万円もかかってしまうだろう。初めからビデオに強いのは、信じられないかもしれないがX68000とアミーガだけである。

「カリグラファー」のフォントデータの形式は、ごく常識的なもので、ほかのソフトのフォント（たとえば「TV＊TEXT」や、「デラックス・ペイント」、「ビデオ・タイトラー」など）が自由に読める。逆に「カリグラファー」で作ったフォントもほかのツールで使えるから、データの互換性を最大限に活用できる。

それぞれのフォントには、基本的な形と大きさのほかにスタイルとパターンがあって、これを変化させることで多彩な効果を出せる。また、レイヤー（層）といって、同じ文字を少しずつずらしたり、大きさを変えて重ね、奥行きを出したり、影をつけることができる。レイヤーの一つ一つに色を変えてネオンサインやジワッとにじみのある文字にできるのだ。もし、気にいったフォントがなければ自分で作ればよい。ちゃんとしたフォント・エディターもある。新しくフォントを作る場合でも、前からあるフォントを呼び出して加工するのがコツである。こうして作った飾り文字は、「デラックス・ペイント」のブラシと同じである。グラフィックの部品あつかいになるので、CGツールから呼び出してタイトル文字にするのだ。

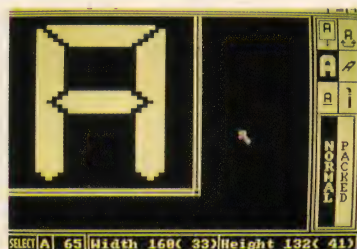
「カリグラファー」では、使える色を16色までに制限してあるので、ほかのCGツールから引用するときは、かえって好都合である。ただ、グラデーションの効果がつけにくいのは、ちょっと残念。

ブラシフォントはこんな形と大きさ。

スタイルはダブルアウトラインにしよう。

レイヤーごとに色をつけよう。

これでできあがり。

別のフォントで修飾してみた。

ヘビ模様のパターンを使ってみよう

もう少し色を変えたほうがよかったかな。

フォントをエディットしよう。

Aaargh(Electronic Arts)AM		8,000円
Sidewinder(Arcadia)AM Xenon(Arcadia)AM Blastball(Arcadia)AM	（3本組）	9,000円
Calligrapher(Inter Active Softworks)AM, ST, PC		17,000円

※(　)内はソフトハウス名
AMはAMIGA、STはAtari ST、PCはIBM PCの略語

パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。
振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-1-9アルベルコお茶の水718　☎03-294-6502

MONTHLY

SOFT RADAR

もうすぐ待ちに待った夏休みだ! 暑い日が続いているが、元気かい? 新作・超新作ソフトも、暑さに負けず、力作・異色作が続々と待機中だ。今月もしっかりとチェックしてくれ。

新作

COMBAT SIMULATOR

BATTLE GORILLA

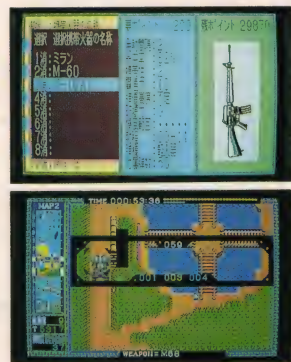
クリスタルソフト

ウォーシミュレーションゲームの新機軸! "たった1人の軍隊"は敵の大群をたおせるか!?

ニュータイプ! アクションシミュレーション登場!

コンバットシミュレーター『バトルゴリラ』は、新しいタイプのシミュレーションゲームだ。今までのリアルタイムゲームで要求された反射神経に加え、このゲームでは装備の選択や、攻撃目標を選ぶなどの長期的な戦略眼も重要なポイントになっている。君は、一人の兵士となり、さまざまな武器や戦場の地形を効果的に使い、より高い点数で任務をクリアしなければならない。強力な敵はどこにいるのか? 敵の銃火をさえぎる遮蔽物はあるか? 武器の威力は? 射程は? これらのことすべてに気を配れなければ、一人前の傭兵にはなれないのだ。

ゲームは、傭兵部隊での訓練シミュレーションということになっているので、自キャラが死んでしまうということはない。自キャラのダメージは負傷度の上昇という形で記録され、負傷度が少ないほど君はその任務をよくこなせたことになるのだ。

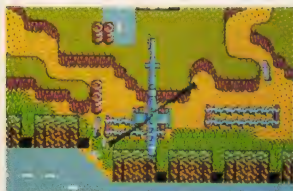
また負傷度とともに任務のクリアにかかった時間もしっかりと記録されている。つまり、より少ない時間で、またより少ないダメージでマップ上の敵を全滅させることが君の任務なのだ。

このゲームの新しい点は、実際に自

武器の性能は、細かく決められている。選べる武器は全部で30種類。

敵のジープに照準を合わせる。これで画面外の敵も攻撃できる。

■PC-8801SRシリーズ／VA2／VA3（VA不可） 7,800円 問クリスタルソフト☎06-326-8150

戦闘ヘリ。いたるところに飛んでくる強敵だ。

左にあるのが『バトルゴリラ』の8個のマップだ。それぞれのマップには特徴があり、地形、敵の数、あたえられるポイントなどが異なっている。最初は、練習用として作られたマップ1からやるのがいいだろう。マップ5では戦闘ヘリも登場するぞ！

キャラが動いているとき以外は時間が進まないということだ。たとえば、マップ全体を見たり、敵のデータを調べたり、また、装備を交換するといった行動はまったく自由に行うことができる。プレイヤーは、次にどの武器を使うのかということや、次はどこを攻撃するのかということをじっくり考えることができるのだ。このことによって、出てきた敵をただたおすのではなく、綿密な計画によって行動することができるようになっている。

君は傭兵になれるか!

この傭兵訓練所『バトルゴリラ』で君は8つの試練に挑戦しなくてはならない。どんな状況下でも作戦できるようにするため、市街戦や砂漠戦といった異なった任務が用意されている。また、各任務にはそれぞれ1つだけ、たおさねばならない巨大キャラも用意されているのだ。君はまず、任務がどんなものなのかをよく把握し、それに合った武器を選ばなくてはならない。

今回は、全8マップの基本ともいうべきマップ1の徹底攻略ガイドとともにこのゲームの簡単な紹介をしようと思う。マップ1さえ攻略できれば、わずかな例外を除いて基本的なシステムが理解できるからだ。次回は、各マップと戦術についてのよりくわしいガイドと謎に包まれた裏マップについて解説する予定だ。さあ、君もこのリアルシミュレーションに挑戦してみよう。

やったぜ！　巨大なレオパルド2に必殺の一撃が命中！

まずはマップ1を攻略

では、まず初めにマップ1を攻略してみよう。マップ1は市街地と荒れ地、そして渡河作戦をふくんだ複雑な地形である。攻略のポイントは最初の渡河、そのあとの市街戦、そして最後のボスキャラの3つだ。各ポイントを解説する前に、基本的な戦術について説明しておこう。

大事なことは敵をたおすことよりダメージを受けないようにするということだ。有効な方法は、まず遮蔽物を利用すること、相手の射程外から攻撃すること、そしてすばやく移動することだ。いちばん確実なのは、いうまでもなく射程外からの攻撃だが、これには迫撃砲などの長距離兵器が必要だ。また、すばやい移動にはM16などの軽い武器が必要になる。左の表にマップ1で有効な兵器のリストをあげておいたので参考にしてほしい。

作戦としては、まず、敵の射程外から迫撃砲などを使って自キャラの通り道にいる敵をたおしてしまうことだ。この場合、相手が歩兵なら中機関銃なども有効だ。そして、武器を自動小銃などの軽いものにかえ、一気に移動する。また、ジープや装甲車などが相手のときには無反動砲やロケット砲を使うようにしよう。

マップ1攻略必携装備一覧

M16A1

ゲーム中あまり使わないが、すばやく移動するとき役に立つのがライフルだ。M16は比較的よくできた小銃だ。

カール・グスタフ

対歩兵、対戦車ともに有効なのがこの無反動砲、およびロケット砲だ。カール・グスタフは、射程、威力にすぐれている。

M-47ドラゴン

携帯火器のなかでは最大級の破壊力をもつM―47ドラゴン。敵ボスキャラに対して使おう。やや高価なのが欠点。

MG3

歩兵相手に最も威力を発揮するのが機関銃だ。とくにMG3は第2次大戦から使われている優秀な武器である。

迫撃砲

射程が長いのが利点。主に対歩兵用だ。射程のちがう2種類の迫撃砲をじょうずに使い分けよう。近くを撃てないのが欠点だ。

手榴弾

カベなどの障害物の向こうにいる歩兵や、すごく近くにいる車両に使おう。意外に役に立つ。これも2種類使い分けること。

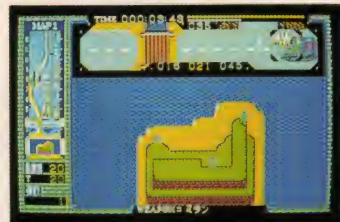
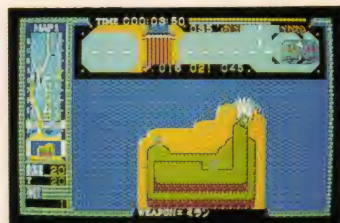
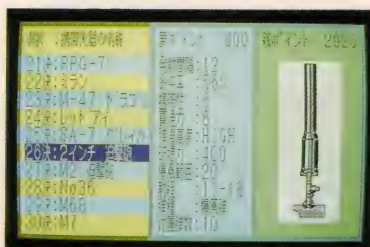
敵の攻撃を食らった。これは痛い／
やはり広いところは危険だ。

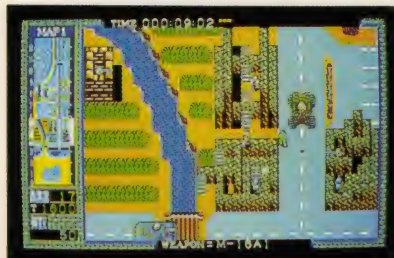
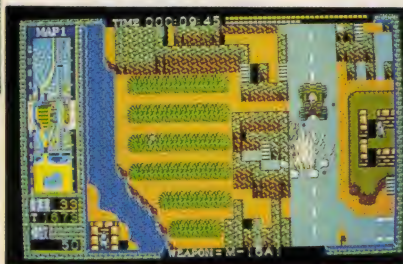
MAP1完全攻略

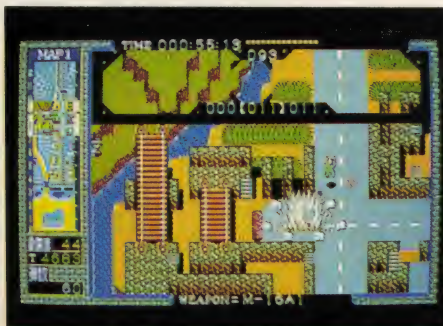
MAP1

STEP6 チャレンジャー
STEP5 丘陵地帯
STEP4 十字路
STEP3 市街地
STEP2 上陸地点
STEP1 スタート

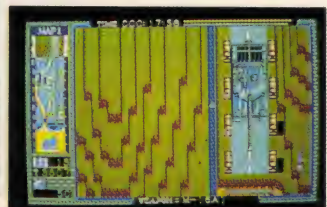
STEP1 最初は渡河作戦だ!

いよいよ任務開始だ。スタート地点の前にはいきなり広い水域が広がっている。ここをわたっている間は移動力もおそくなり、身を隠すところもないので非常に危険だ。スタート地点にいる間に、近くの敵はすべてたおしてしまおう。建物にいる歩兵には迫撃砲、道路上にいる車両にはミランなどの対戦車ミサイルが有効だ。まず、ミサイルを使って軽戦車を破壊してしまおう。こいつの武器はスタート地点まで届くので、ほうっておくと危険だ。近くにいる敵をすべてたおしたら武器を軽いものに持ちかえて、すみやかに渡河しよう。

川をわたり終えたところ、ここが最初の難関だ。道路の左右にいる歩兵と道路上を進んでくるジープに注意すること。川をわたる前にこのあたりの敵をどれだけ減らしておけたかによってこの場所をスムーズに通りぬけられるかどうかが決まる。危険なのは、道路上をノコノコ進んでしまうことだ。あ

る建物にいる敵をたおしたら、そこへ行き、身を隠す。そこからさらに先にいる敵をたおす、といった安全策をとらなくては負傷度ばかりふえてしまうぞ。あわてて先へ進もうとはしないほうがいい。急がばまわれだ。敵をたおしたと思っても同じ場所にまた現れることがあるので全部の敵を確実にたおしてから先へ進むように。画面の左端にいる歩兵は、2インチ迫撃砲を使うといいだろう。この敵をたおすのを忘れないように。

いよいよむずかしくなってくる。この道路を十字路まで進む間にかなりの負傷を覚悟しなくてはならないだろう。くり返すが、くれぐれも道路をまっすぐに進むことだけはしないように。敵の弾に当たりに行くようなものだ。建物に身を隠し、十字路のあたりにいる敵をすべてたおしてしまおう。左側からの攻撃に注意することも忘れずに。ここで役に立つのは主に中機関銃だが、動かない敵に対しては迫撃砲を使うほうがいいだろう。道路上を近づいてくるジープは無反動砲かロケットで攻撃するのがいいだろう。このあたり、遠くにいる敵と近づいてくる敵の両方を相手にしなくてはならないので苦しい戦いをしいられるだろう。ダメージを少なくするためには、車両やランチャー歩兵といった重火器から先にたおすことが有効な方法だろう。

STEP4
十字路は危険だ!

ステップ3で確実にこのあたりの敵をたおしていれば、ここを通り過ぎるのは簡単だ。もし十字路にいる戦車をたおしていないなら真っ先にこれをたおすこと。十字路でうろうろしていると、左上の丘陵地帯にいる敵や十字路の先にいるチャレンジャー(ボスキャラ)からの攻撃をもろに受けてしまうので注意。さっさと先へ進んでしまうのがいいだろう。とくにチャレンジャーの主砲はかなり強力なので、ダメージを受けないように。

十字路を先に進めばチャレンジャーの近くへ行けるが、これは危険。それよりは、十字路を左に進み、丘陵地帯から攻撃したほうがいいだろう。十字路をまっすぐ進むと、チャレンジャーの機銃掃射をまともに食らってしまうからだ。チャレンジャーをたおす前にそのとなりの歩兵をたおしておこう。

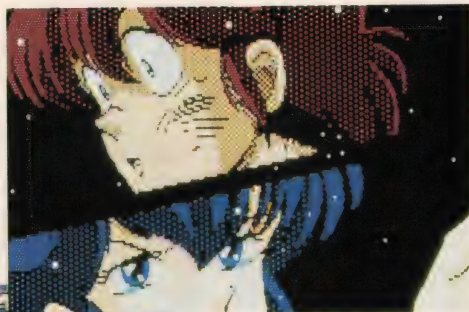
いよいよ最後の敵、重戦車チャレンジャーの登場だ。こいつはほかの敵とちがい、おそろしいほどの耐久力をもっている。機関銃や手榴弾でたおすのはほぼ不可能に近い。こいつには遠くからドラゴンをお見舞いするのがいちばん有効な方法だろう。もし持っているドラゴンをすべて使いつくしてしまったら、迫撃砲で攻撃してみよう。ロケットなども有効だが、いかんせん射程が短いのでその攻撃には危険がともなう。充分な注意が必要だ。そしてこのチャレンジャーをたおせば、めでたくマップ1クリアだ。さっそく、君もチャレンジしてみよう!

新作

めぞん一刻 完結編
～さよなら、そして～

マイクロキャビン

2人に心からおめでとうといいたいね

ひっぱたかれたりもしたけど……。

まずは保父試験合格おめでとう！

こずえちゃんとはさようならしたし。

お待たせっ！ 響子さんだよっ

早く響子さんに会いたいよ～！と思っている人もたくさんいるだろうけど、残念ながら当初の予定より発売がちょっとおくれてしまった。でもみんながこの記事を読んでいるころにはもう98版と88版が店頭にならんでいる（ハズ）だ。さらに数カ月あとにはXⅠ版とX68000版が、年末ごろにはMSX_2版もおそらく発売されるだろうということなので、期待して待っていよう。

最初にスペックをならべておくと、98版はディスク2枚組、88版ではなんと4枚組だ。使われるグラフィックの数もじつに多くて200枚以上もある。音楽はオープニングに「好きさ」、エンディングに「予感」が使われ、ゲーム中にもテレビからのBGMが4曲ほど使われている。これだけを見ても期待がもてそうだってのがわかるよね。

それじゃあ、肝心の内容の説明に行くとしよう。ゲームの舞台となるのは、結婚式前日までの8日の間だ。主人公はもちろん五代。目的は当然響子さんと結婚式を挙げることだ。

スタート時点での状況はというと、こずえちゃんとはメデタク（？）別れられたし、三鷹も明日菜さんと結婚してしまった。保父試験にも合格して、しいのみ保育園にも正式採用され、あとは響子さんとの結婚だけが残っているだけだ。ここまで来ればもう何も障害はないはずだったんだけど……、といったぐあいなのだ。ここまでのいきさつは、オープニングで説明されるんだけど、88版ではディスク容量が足りなくなって、残念ながら大幅にカットされてしまった。98版ではちゃんとあるんだけどね。

8日間とはいっても、原作では半年近くもの期間にわたる部分だ。まあ、半年のなかからエピソードをぬき出してきたら、8日分あったというふうに考えてほしい。もっともゲーム中では連続した8日間としてあつかっているんだけどね。

五代はこの8日の間に、響子さんにプロポーズし、お父さんを説得し、2人で五代の両親にあいさつに行き、惣一郎さんの墓参り、そして結婚の準備と、すべてをこなさなくちゃいけないのだ。かなりいそがしいよ、これは。

一刻館の住民は、五代、響子さん、四谷さん、朱美さん、一の瀬さん一家と二階堂もちゃんといる。そして今は

そして2人は・・・

 ■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ ㊇ 7,800円 ㊐マイクロキャビン☎0593-51-6482

ジャマ者さえいなければ、響子さんはいつでも気持ちよく迎えてくれるハズ。

セーブできるのは、その日の最後だけ。

今回は電話もごきげんとりというよりは、ふつうの連絡用といった感じ。

気分はもう新婚夫婦だったりして。

「きょ、響子さんぼくと……」。「はいっ」と、ここでジャマが入るのだ。

何も知らずにやって来た八神だったが。

五代は宴会の日々をのりきれるか。

結婚式を前に荷物の整理をする2人。

「けじめつけなくちゃ」という響子さんの笑いは、どこかさびしそう。

五代の就職おめでとう連続宴会の期間中だったりするのだ。というわけで、ゲーム中では夜になれば、ほとんど無条件に宴会になってしまうのだ。

スタートは朝から。保育園に仕事に行かなくちゃね。でもその前に管理人室に直行しよう。途中で住民の妨害がなければ、響子さんの作った朝食にありつけるのだ。そしてお弁当までもらえる。この、幸せモンめ。

昼間はずっと保育園で仕事して、夜になるとキャバレーでのバイトが待っている。最初の2日間はまだこっちの仕事もあるのだ。そして疲れて帰ってくると、問答無用の宴会責めが待っているのだ。なんてハードな一日なんだろう。

登場人物のきげんをとりながらゲームを進めていくというパターンは前作とほとんど変わらない。きげんをとるには、何かモノをあげるといいってのも同じだ。前作とちがうのは、響子さんだけはよっぽど変なことでもしないかぎりいつもきげんがいいってこと。あと、前作では五代は坂本あたりに借金しまくっていて大変だったけど、今回はキャバレーの退職金や保育園の給料があるから、わりと裕福なのだ。

買い物は仕事の帰りにスーパーなんかでする。例の3人には食べ物をやればいいんだけど、二階堂はちょっとちがう。こいつはヘビースモーカーだから、禁煙パイポを見せると逃げ出していくのだ。このへんは笑っちゃうね。

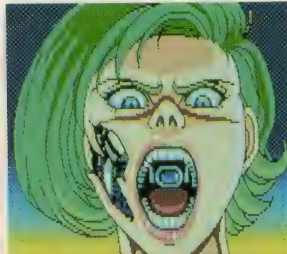
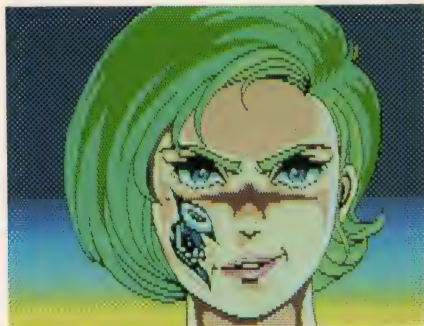
で、宴会に突入してしまったら、全員が酔いつぶれるまでつき合うしかない。みんなが眠ったところで、そっとぬけ出して管理人室へ……、ほんと、プロポーズするのも楽じゃないのだ。

ストーリーの展開は、原作と映画を合わせたような感じになっていて、6日目になると、いよいよ八神がやって来る。でもってまたひと騒ぎあったりするのだ。このへんの会話がまたいいんだよねぇ。うん。そうだ、泣くな八神。まだ不倫がある！

今回は途中でゲームオーバーということはなくて、ちゃんと進めていけば必ずラスト（＝結婚式）までたどり着けるようになっているらしい。ただし進め方によって、途中の細かい部分はけっこうちがってくる。このゲームでは最後まで行くのはもちろん大事だけど、進行とは直接関係のない途中の会話やなんかを楽しむってことも忘れないでいてほしい。

超新作

サイバーパンク・アドベンチャー
SNATCHER
コナミ　スナッチャー

コナミ初のディスク版ゲーム、ニュータイプアドベンチャーの大注目作っ!

ぎゅわんっ！　これがスナッチャーか。

これ、ジャンカーの専用車なのだ。

不気味〜！

西暦2042年、ネオ・コウベ・シティにて……

1991年6月6日、レニングラード。チェルノートン研究所において、バイオハザードが発生。開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れ、東欧を中心に、ユーラシア大陸全域の約80%が壊滅。全世界の人口が半減した。

そして………50年後。

2042年12月。狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ。人類は、かつてない危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの発生である。バイオロイドとはいったい何者か？　某国の秘密兵器か、異星からの侵略者か？

彼らは冬になると現れ、人を殺害、ひそかに本人とすりかわり社会に浸透していく。人工の皮膚は、汗をかき、血を流すこともできる。オリジナルとの見分けはほとんどつかない。人の身体を奪い去り（=SNATCH）、すりかわるスナッチャーである。

人々の恐怖は極限に達した。身近な人間がスナッチャーかもしれない。さっそく、対スナッチャー特殊警察班が発足した。危険を買う、訓練された、非情の男たち。人は彼らをジャンカー（くず鉄処理）と呼んだ。

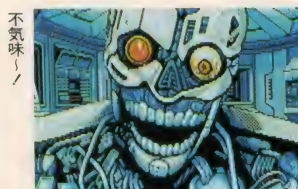
そして、いま……。

ジャンカー本部に、腕きき捜査員ギブスンから連絡が入った。

「スナッチャーらしき男を追いつめた。応援頼む！」

コナミ初のPC版ゲーム、コナミ初のディスク版ゲーム、コナミ初の本格アドベンチャーゲーム、と3つの“初”をもつのが、この『スナッチャー』だ。88でディスク5枚、MSX2で3枚+SCCカートリッジと、かなり大型のゲームである。

イントロから、話を続けると、当のギブスンは死体で発見される。ゲームは大きく2つに分かれていて、ACT 1では、ギブスンを殺した犯人（スナッチャー）を捜し出し、処理する。これが推理アドベンチャー部分。遺体の分析から始まり、ギブスンの行動を追跡、彼が追っていた男のモンタージュを作成、それをもとに捜査を進めるというもの。

ACT 2は、ギブスンの残した手がかりをもとに、スナッチャーの人工皮膚維持をしている病院の存在が浮かび上がってくる。その病院を捜し出し、スナッチャーの侵攻をくい止めるというもの。ここでは、謎解きは当然として、3D迷路や、アクションっぽいゲームももりこまれたものになる。

主人公は、ギリアン・シード、31歳。もちろん、プレイヤーの名前にも変更できるが、このまま楽しむのも手かもしれない。3年前に記憶喪失。以前の記憶は、深い謎に包まれている、とい

ネオ・コウベ・シティ！

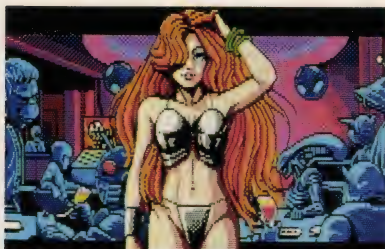
ジャンカー本部？

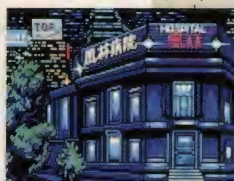
■PC-8801SRシリーズ　Ⓓ　MSX2　Ⓓ+SCCカートリッジ　8月中旬発売予定　問コナミ☎03-264-5678

光線の加減もシブイ！

おっとーっ！

こいつはっ!?

迫力！

ダンサー。ここも照明の変化が見もの。

クラッシュ！

風林病院？

ひえーっ！

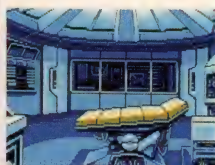
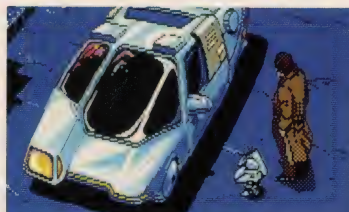
ここが内臓ピクピク。

決まってる。

本部の内部。

きれい。

ここは？

出動！

けっこうにぎやかなネオ・コウベ。

う男である。当然、このへんもストーリーにからんでくるんだろうし。

とにかく、初づくしということもあって、コナミとしてもそうとう力を入れているようである。とにかく、これまで、『グラディウス2』などを作っていたグループと、『メタルギア』などのグループの混成軍がこのゲームの開発に当たっているという。それだけでも大ニュースだと思う。

グラフィックのほうも、さすがにセンスがいいのはおいておくにしても、アニメーションがハデで、こっちも期待できる。とくに、死んだ犬の内臓がピクピクしてるとこなんか迫真。

音のほうも万全で、88では、ステレオ音源にも対応させていたり、MSX$_2$では、ディスクとは別にSCC音源のロムを積んでいる。

まだ、プロトタイプのサンプルということで、実際のゲーム画面は、あまりお見せできないのが残念ではあるが、ACT I のほうのアドベンチャーモードは、こなれていて、アドベンチャーぎらいでも、楽に入っていける。コマンド選択式だが、対応する会話が多く、非常に自然な感じがする。

シューティングモードというのは、まだ体験していないので、何ともいえないが、情報によると、画面を9分割、テンキーの1から9までが、それぞれのエリアに対応する形式のものという。本格的シューティングとはいいがたいが、楽しめるものになることを望む。こちら側のアウト判定は体力ゲージ制。しかも敵を撃つ、といっても証拠をそろえていないと、ジャンカー5カ条に違反するということで、アウトになる。このへん、アドベンチャー部分とのリンクがうまい、と思う。

とにかく、今の段階では、期待作である、としかいいようがないが、ゲーム心をそそる導入部といい、完成度の高いグラフィックといい、早く完成版を見たい！と思わせる作品である。

最近の傾向だが、ボリュームが大きくて、しかもクロスオーバー的性格のゲームが多くなってきた。そのぶん、完成度も高くなってきている。

こういうのが常識になってくると、パソコンゲームの世界も大きく変わってくるのではなかろうか、という気がしてくる。

ぜひとも高いレベルでの、各社の競争を期待したい。

これがゲーム画面。

超新作

エグザイル
XZR
破戒の偶像

日本テレネット

今までのARPGは生ぬるい。これが決定版と作者が豪語する話題作が登場する!

大きく分けて、4つの世界があるのだ。

胸がときめく、オープニング・ビジュアル。

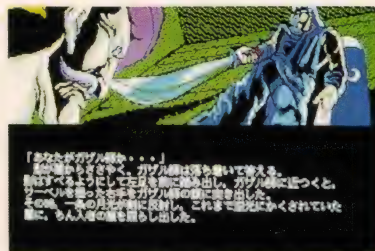
RPGの頂点をめざす

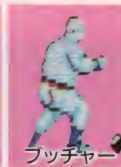
『XZR(エグザイル)』はすごい!というもっぱらの評判である。そこで、すごさの秘密に肉薄(にくはく)しようと、日本テレネットに突撃(とつげき)取材をしてみたゾ。作者の赤堀さんに意気ごみのほどを聞いた。

「今までのARPGのアクションは、どうしてもRPGのオマケって感じでした。アクションのファンには、ちょっともの足りなかったと思うんです。ぼくらも、つねづねそんなジレンマを感じていました。この『XZR(エグザイル)』は、アクションもRPGも独立して楽しめるぐらいに力を入れています。今までつちかってきた日本テレネットの技術力をすべてつぎこんでいますので、必ず満足していただけると思います!」

11面の広さ!ストーリー展開

ストーリーは先月紹介(しょうかい)したんで、くわしくは書かないが、イスラム世界を舞台(ぶたい)にしているところが新しい。中世イスラムに実在した〝アサシン〟という秘密結社が時をこえてよみがえったという設定で、主人公は憂国(ゆうこく)の戦士サドラー。19XX年、米ソ2大国が中東に介入(かいにゅう)し、第3次世界大戦の危機が迫(せま)っている。ゲームの最終目的は、この危機からイスラムを救うため、2大国要人を暗殺(アサシン)することにあるのだ。

過去から現代、そして未来へと、ストーリーは、はてしなく展開する。ゲーム画面は、なんと11面! それぞれの面に、アクション面が挿入(そうにゅう)されてるわけだから、あまりの広さにボーゼン。

中世イスラムが舞台の1~5面では、バグダッド宮殿(きゅうでん)に入るための4つのカギを探し歩き、3人の仲間と共にカリフの暗殺を果たす。6面でシャイフ(ボス)の死に直面し、20世紀へ飛ぶことを命じられる。7~9面で、20世紀へ飛ぶ準備をし、サドラーのみ20世紀へ飛ぶことができる。10、11面で舞台(ぶたい)は20世紀になり、2大国の要人を暗殺することによって、ゲーム終了(しゅうりょう)。バンバンザイとなるわけだ。まったく、大河小説を読むような感じがする。

 ■PC-9801M/F/U、PC-8801SRシリーズ、MSX2 8,800円 7月発売予定 問日本テレネット☎03-268-1159

第1面スタート

アルクート村

オープニングでプレ・ストーリーが語られると、いよいよゲーム開始。主人公はアルクート村のはずれに立っている。ここは、モスクが中央にある小さな村だ。闇屋、酒屋、宿屋、薬屋などをひやかし、楽器屋に入ろう。ここに仲間のルーミーがいる。彼女は、バグダッドへの道を教えてくれる。だが、彼女は何者かに連れ去られてしまう！

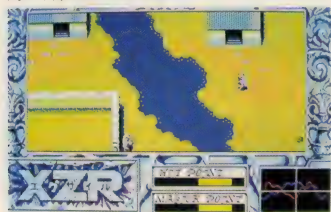
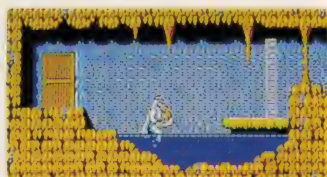
バグダッド

大切なルーミーがさらわれた。主人公は、彼女を捜しにバグダッドにやって来る。バグダッド宮殿には、門番がいて入れない。そう、ここに入るカギも必要なのだ。しかも、4つ。ここにも、占い屋、クレジット屋、アクセサリー屋など、あやしげな店が点在している。西のはずれには墓場が……。

そして、数カ所ある小さな入り口は、地下道に通じていた。よし、入ってみよう。ルーミーがいるかもしれない。

ムム、川がある。ここは、川わたし屋に頼んで向こう岸にわたるのだ。

バトルシーン

地下道

キモチわりー。この水たまりは、きっとキタネーにちがいない！

地下道には、謎の巨像があった！　これは何だ。ただの背景か、それとも……？

いよいよ地下道に潜入。画面ががらりと切りかわり、アクション面となる。図キーとテンキーで、ビッグキャラを自在にあやつり、どんどん進んでいこう。ここは地下道というより、さながら地下迷宮といった感じがする。

地下道の住人は、やっぱりというか、ロクなもんがいない。下等な虫けらとゾンビばかりである。こいつらをサーベルでたおしまくり、経験値をアップさせよう。たおすと、お金やいろいろなアイテムが手に入る。ところで、どうしても入れない扉もある。どうやら、カギが必要らしい。もしかしたら、たいへんな秘密が隠されているのかも……。

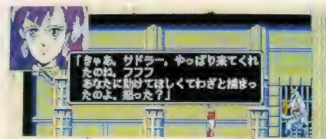
牢獄

ジャブ牢獄。カベをグルリとまわって裏口を見つけてしまった。ここから入ればいいんだよナ。

ジャヤ牢獄。ここは入れない。しかし、じつは地下でジャブ牢獄とつながっているのだ！

ルーミーは地下道にいなかった。今度は牢獄に行ってみよう。しかし、2つある牢獄はどちらも門番がいて入れない。どうする!?　……裏口があるんだよネ（タハハ）。

で、潜入成功。ここも複雑な迷路だ。宝箱を残らずあけ、番兵をたおしてカギを手に入れる。牢獄攻略にはカギが？個必要なのだ。そうそう、囚人も、思わぬ情報をくれたりする。

ボスの部屋に入ってしまった。ここが勝負どころ。ボスをたおさないと先には進めないのだ。マジックの力が必要かもしれない。……そして、大ボスをたおす。次の部屋には、ルーミーが！

ルーミーがいた！　なに、わざとつかまっただと!?　コノーッ、だけどカワイーから許す。

お知らせ CDプレゼント

◆このゲームにかける日本テレネットの意気ごみはすごい。その証拠に、発売後2週間以内（当日消印有効）に『XZR』（対応機種問わず）を買ってくれた人全員に、オリジナルCDをプレゼントしてしまう。このCDは、日本テレネットがこれまで世に送り出した代表的なゲーム音楽が詰まった非売品。どうだ！　持ってけドロボー。『XZR』の発売日は要チェックだぜ。

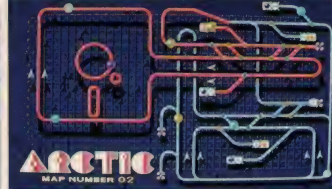
新作

ARCTIC

アートディンク　アークティック

あっちこっちでぶつかり合ってるボールのゆくえは？ いっせいに切りかわっちゃうポイントがおもしろい！

とりあえず、どんな感じかプレイしてみるね。

リターンを押すと、コロンとボールが出てくる。

ポイントを使ってルートを選び、向きを反転させてスタート地点にもどしてゆく。

単純で痛快なアクションパズル

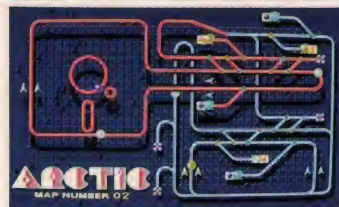
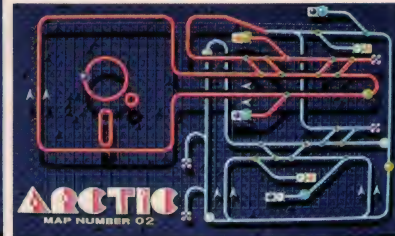
まさに待ってましたって感じ。アートディンクの新作ってこともあるけど、ここんとこずっと、スグレモノのパズルゲームがなかったから、目にも頭にも、とても新鮮！　久しぶりに征服欲がフツフツとわいてくる。

ルールも操作も、とにかく簡単。リターンキーを押すと、それまで止まっていた青と黄色のボールが転がり始める。これを元の場所にもどすだけ。ボールは画面に敷かれているレールに沿って転がっていくけど、あちらこちらにポイントがある。ポイントにも青と黄色の２種類があって、それぞれ１つのキーに対応している。つまり、キーを押すと同じ色のポイントはいっせいに向きを変えてしまうわけ。１つのボールだけを目で追いかけていると、とんでもないところで別のボールのルートが変わっちゃう。そう、ここがこのゲームのポイント。

ボールどうしがぶつかると、はね返って転がる向きが逆になったり、スピードが変わったりする(完全弾性衝突)から、そのこともよく頭に入れてプレイしないと、ボールをコントロールしていないのと同じになっちゃう。さらに話をヤヤコシクするのが、坂道や立体交差。ボールが坂道を上がればスピードはおそくなるし、下ればスピードは速くなる。それはいいのだけれど、問題なのは、上りきれなかったとき。途中まで行ったボールがもどってきちゃうと困ることが多い。どうしてもそのボールを先に行かせたいときには、別のところでスピードをつけるか、ほかのボールからスピードをもらうかしないといけない。

ボールとボールをぶつけると、双方のスピードが入れかわる。何回ぶつけたとしても、２つのボールのスピードを足した値は変わらない（エネルギー

ゆっくりと加速器に入れると……。

もどってきたところを、すかさず！

黄色も同じように。

クリアすると、かかった時間が表示される。

■PC-9800シリーズ　5,800円　問アートディンク☎0474-77-7541

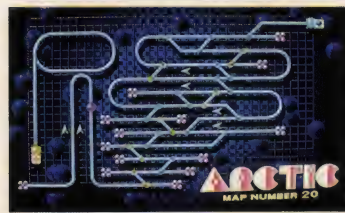
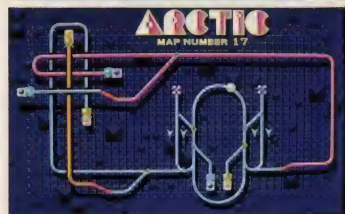
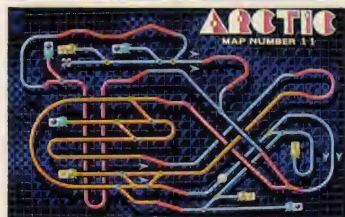
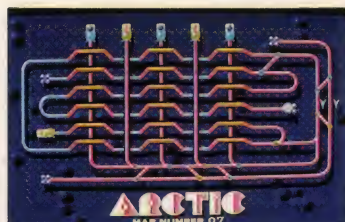
マップのバリエーションはさまざま！

美女2人のおすすめマップ♥

開発室の花／　BGMや効果音を作ってくれる増川千江子サン。

シンプルだけど、タイミングがとってもむずかしい21面。

こちらは営業の花／　5月号では名前をまちがえてしまって、すみませんでした。田中広美サンです／

24面もポイントはありません。動いているボールがどこにいればいいか考えて。

保存の法則。ちなみにレールとボール間の摩擦抵抗はない）から、片方のボールを坂の上に登らせると、もう片方は坂の下にとり残されるってこともあるわけ。ボールの初速だけではクリアできないマップもある。そこで、加速器なんて便利なものも用意されている。その間をボールが通過すると、一定の値だけスピードがふえたり減ったりするわけ。加速器には方向があるから、どちらからボールを入れるかでスピードをコントロールしたり、転がる向きを変えることさえできる。

ボールの転がる向きは、このゲームではとくに重要な要素。なぜなら、ポイントを利用できるかどうかが決まってしまうからだ。ポイントに合流方向で入っていたんでは、プレイヤーの選択とは関係ないからね。

さらに動く障害物の銀色ボール（本当はこれをうまく利用しないと解けないマップもあるけど）や、触れると即ゲームオーバーになってしまう赤ボールなんてのも登場する。銀色ボールはクセモノで、ちょっと目をはなしたスキに、ちゃっかりゴールに転がりこんでたりする。そうなったらまたゴールから出してやらないといけないのだけれど、そのためのキーも２種類しかない。そう、青のゴール用と、黄色のゴール用。たとえば、青いゴールの１つに銀色ボールがすべりこんでしまったら（ときには黄色のボールをまちがえて入れてしまうこともある）、ほかの青いゴールにすでに青いボールを入れていても、いっしょに出してしまわなければいけない。あと１つ入れればクリアなんてときにはショックが大きい。

とにかく、シンプルなゲームなのに、いろいろと細かなテクニックがたくさんあって、何度プレイしても飽きない。マップは全部で34面。ただし最後の３つのマップは順番に解いていかないとプレイできない。後半も20面を過ぎると、指先の反射神経もそうとう要求される。いちおうスピードの調節も３段階あるけど、それでもキビシイことには変わりない。脳味噌のほうも、かなりしぼらされること確実。

０面～30面の間ではマップを自由に選べるから、前回クリアしたところから始めたり、好きな面だけプレイしたりするのもOK。選択ウインドーが、ガラスに描かれているみたいに透明なのも、センスがいい。それとBGMも軽快で、FM音源ボードはどうしてもほしいところ。面クリアの音楽も愉快だ。

８ビット機への移植も進行中。マップ集も予定されている。ほんのちょっと時間があれば数回は楽しめる手軽なゲームなので、パズル好きじゃない人にもおすすめ。値段も安い！

超新作

原宿AFTER DARK

工画堂スタジオ

ファッションの街原宿を舞台に さまざまなドラマが演出される

ご存じ原宿の駅。

はなやかに見える街だが……。

システムノートを捜査に活用しよう。

代々木公園で殺人事件が起きた。

ギョーカイの内幕をあばけ

『覇邪の封印』、『サイキックウォー』、『アルギースの翼』など、まじめなようでいてどこかコミカルな雰囲気をもったRPGでおなじみの工画堂スタジオが、初めてアドベンチャーゲームを作ったのだ。ひと口にアドベンチャーといっても、SFもの、メルヘンもの、キャラクターものなどいろいろあるけれど、今回工画堂が取り組んだのは、最近多くの秀作が見受けられるミステリー・アドベンチャーの部門だ。プレイヤーは殺人事件の捜査をする刑事となって、事件の解決をめざすなかで、さまざまな人々の間でくり広げられるドラマを体験していくのだ。

それではまず、ゲームのストーリーを簡単に紹介しておくとしよう。

まだ肌寒さを感じる3月下旬のある日の朝、代々木公園でジョギングをしていた男性が、公園わきの林の中で女性が死んでいるのを発見した。ブラウスにスカートといういでたちの彼女は、みぞおちの下あたりを刃物で無残にえぐられており、死因はこの傷による出血多量だと思われた。しかし、彼女はじつは男だったのだ。

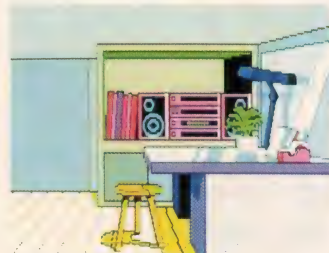
さっそく渋谷署、原宿分室の捜査員が出動し、捜査が進められた。その結果、被害者は不動産屋の社員、毛利裕、28歳と判明した。さらにマンション買収に関係して住民の自殺事件が発生し、事件は悪徳不動産業者の買収にからむものかと思われたが、舞台はやがて原宿内のアパレル産業へと移っていく。

アパレル産業のメーカーのなかには、他社のデザインを盗むメーカーや、他社のデザイナーを引きぬくためにその会社を倒産させてしまうメーカーなどもあり、そういった非人間的な会社の活動に翻弄される人間たちの悲しい姿も捜査が進むにつれ次々に浮かび上がってくるのだ。

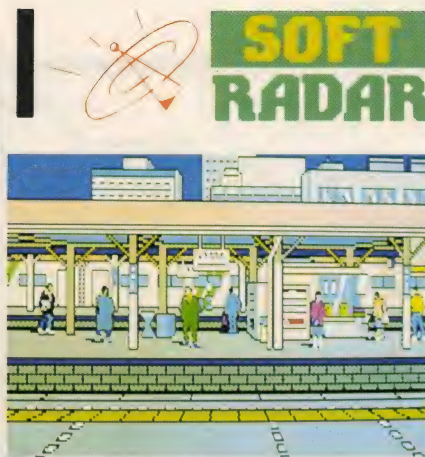
登場してくる人物には、ハウスマヌカン、パタンナー、ファッションデザイナー、ファッション雑誌の編集者、アパレル産業のさまざまな会社の社員やデザイナーたちなどがいて、それぞれの人々の現在と過去が複雑にからみ合い、いくつものドラマが演じられることになる。

ラフォーレ原宿前交差点。

聞きこみモード。マップの上を歩きまわるのだ。

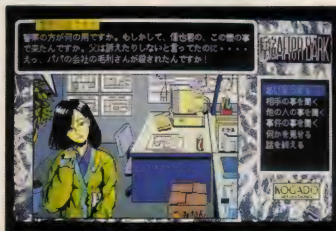
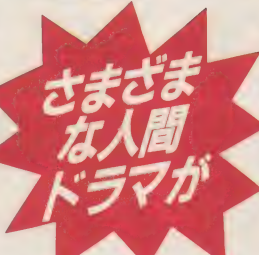
被害者の勤め先、刈谷不動産の社長。

被害者の自宅を調べてみたが、何も得るところはなかった。

■PC-9800シリーズ 予価9,800円 PC-8801SRシリーズも移植予定 問工画堂スタジオ☎03-353-7724

神宮前４丁目、原宿プラザがある。

東京だけが舞台じゃない。

とあるファッションメーカー。

刈谷不動産社長の娘。

久美浜で会ったおばあちゃん。

被害者の担当していたメゾン原宿。

取り調べ室で容疑者を追及する。

殺しの裏にあるものは？

ゲームの目的はというと、もちろん殺人事件の犯人を捜すことだ。プレイヤーは原宿分署の刑事になって、まずは殺人現場から始まり、関係者の聞きこみを続け、手がかりや証拠品を発見して容疑者をしぼり、最後は容疑者を取り調べ室できびしく追及し、犯人を特定するのだ。

ゲームの方式はコマンド選択式で、もちろんマウスにも対応している。コマンド選択式とはいっても、途中で何項目かのチェックを経る必要があって、何も考えずにただコマンド総当たりでやっていたのでは、けっして解けないようになっている。

原宿分署というだけあって、ゲームの舞台は原宿の街が中心になる。これは実際の原宿のマップに準じていて、マップの上をカーソルで移動していって家に入り、聞きこみをするといったふうになる。

画面数は70シーン以上もあって、捜査が進むにつれ行動半径も大きくなっていく。やがては原宿から出て、富山や新潟へ出張するってことだってあるのだ。

ゲームがスタートするのは殺人現場から。まずは被害者にご対面となるわけである。被害者は一見して刃物による出血多量死と予想できるけれど、あたりには血痕は見当たらない。どこか別の場所で殺されて、ここに捨てられたらしいのだ。現場付近を調べてみると、何か重いものを引きずったような跡と、血のついた衣服の切れ端が見つかった。おそらく被害者のものだろう。

そして、被害者をよく見てみると、女性の服を着てはいるが、なんと、男であることがわかったのだ。身元もすぐに判明したので、彼の勤めていた会社へと行ってみる。同僚の話からしても、被害者はまじめな男で、オカマであったとも思えない。では、なぜ女装などしていたのだろう？

捜査の拠点となるのは原宿分署だ。捜査で見つけた証拠品などは、鑑識に頼めば調査してもらえるし、刑事部屋で同僚の刑事のアドバイスなども受けられる。ついでにいうと、セーブもここでしかできない。

毎度おなじみのゲームの気分を高めるオマケとしては、「システムノート」がついてくる。これに捜査の記録を書きこんだりして、事件の解決へ向けて捜査を進めていくのだ。

もともと工画堂スタジオは、人形などのデザインをやっている会社だから、アパレル産業などの内幕にはくわしいのかもしれない。アドベンチャーを作るのは初めてだが、かなり本格的な作りのゲームになっているようだ。これはかなり期待がもてそうな感じだぞ。

新作

スタークルーザー

アルシスソフト

スムーズでスピーディーに展開する3Dシーン。迫力のSFアクション巨編

敵機発見！ 動きはとてもスムーズだ。

敵の攻撃！ さけられるか!?

撃墜

闇の組織「ボイド」の謎に迫れ！

『ウイバーン』、『リバイバー』に続くアルシスソフトの大作が、この『スタークルーザー』だ。スムーズな3Dグラフィック画面と、迫力のシーンが展開するSFアクションゲーム。それに、アドベンチャー風味をつけ加え、隠し味にシミュレーションを少々、というちょっとゼイタクなゲームである。先月号では、まだ画面写真だけだったけど、今月はしっかり動いていたので、さっそくレポートしてみよう。

ということで、急きょ佐世保へと出張。荷物をまとめて列車に飛び乗った。東京発九州行きのブルートレイン群、そのトップバッターは、栄光の列車番号1、長崎・佐世保行きの「さくら」である。EF66＋14系寝台車14両の編成は、夕暮れ迫る東海道を、西へ西へとひた走る……。あっ、まずいな。これは鉄道専門誌じゃなかったっけ。

まあ、佐世保までまだまだ時間もかかるし（約18時間）、到着までの間、ストーリーを簡単に紹介してみよう（くわしくは、先月号ね）。

はるか未来、人類が異星人との交流を始めた時期である。社会の急激な変化のひずみのなか、クリミナと呼ばれる犯罪者が激増。そして、そのクルミナをたおすことにより、政府から報酬をもらうハンターたち。

そんなとき、惑星間の交通手段である重力カタパルトが破壊される。犯人は、かねてから神出鬼没の組織としておそれられていた「ボイド」であるらしい。そこで政府は「ボイド」に多額の賞金をかけ、多くのハンターたちに、「ボイド」討伐をさせることにしたのである。

「ボイド」の正体、あるいはその存在する場所については、いっさいが不明。したがって、惑星から惑星、星系から星系へと移動し、情報を集め、必要な装備をそろえ、「ボイド」の謎に迫るのが、ゲームの目的。で、プレイヤーたるキミにあたえられるのが、最新鋭の宇宙艇スタークルーザーというわけなのだ。

おっと、どうやら終着駅「佐世保」に着いたようだ。いざ取材、というところ（ちょっぴり、寝不足）。

目の覚める3Dシーン

デビュー作の『ウイバーン』でも、3Dアクションシーンが展開されたけど、この『スタークルーザー』は、さらにそれを上まわる動き。なにしろ「『ウイバーン』ですか？　あれはおそかったですね」というくらいだから、それだけ自信があるんだろうね。実際、宇宙空間で敵機が動くところを見たんだけど、スムーズかつスピーディーな動きで、3Dものにありがちなまだるっこしさは、まったくない。アクションゲー

■PC-8801SRシリーズ，X1turboシリーズ　7,800円　7月上旬発売予定　アルシスソフトウェア☎0956-22-3881

メインメニュー。ソル星系とは太陽系(らしい)。

ムとしては、かなりイケルのだ。

なにしろ、宇宙空間だから、上下左右前後といった概念があるかどうかは定かではないけど——基準がないからね——、そこを自由自在に動きまわれるから、臨場感は抜群。それこそ、迫力の戦闘シーンがくり広げられるのだ。もちろん、敵機だってじっとしているわけではない。動きまわりつつ逃げたり、あるいはこちらに向かってきては、攻撃をしかけてきたりする。まとめて、複数の敵が現れることもあるのだ。そんな中で行われるアクションシーンに、今から心を躍らせているゲーム・ファ

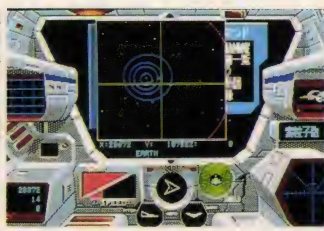
装備一覧。装備をそろえてパワーアップしていくのだ。

星系マップ。

ンは、きっと少なくないはず(全国に、17万8934人はいると思う)。

そうした敵の動きは、メインスクリーンに表示されるだけでなく、右下のレーダーにも、リアルタイムで表示される。あと、自機スタークルーザーの動きに合わせて、スクリーン下の、姿勢を表すマーカーもきちんと動くなど、なかなか凝っている。細かいところにも気を配っていて、そう、リアルなのだ。

さて、こういった3D画面は、なにも宇宙空間だけでなく、情報収集や、武器などの装備をそろえたりするための惑星や宇宙ステーションなどでも展開する。そこでは、建物や木なども表示されて、ちょっと簡略化されてはいるけど、たとえば建物の大きさにちがいがあるなど、なかなか見せてくれるの

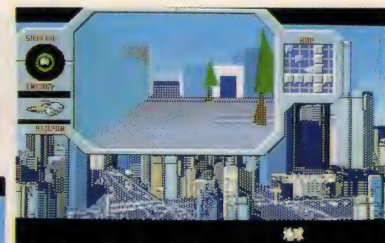
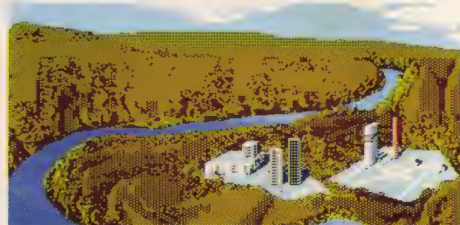
星系内移動。自動操縦のモードがある。針路は地球だ。

やっぱり青い。

ショップの中は、こんな感じ。(開発中の画面)

木もあります。

だ。なにしろ、建物の後ろに、別の大きな建物が見えたりもするんだからね。なお、この地上シーンでも、戦闘が行われる場合だってあるのだ。

ゲームの舞台となる星系は、全部で6。それぞれ主要となる惑星が、5つ前後はある。そのすべてをまわって、情報を収集し、あるいは武器や、エンジン、シールド、レーダーなどのアイテムを装備していくのである。武器は、素粒子砲、量子レーザー、自動追尾弾など6種類で、それぞれが2〜3段階程度のパワーアップをする。エンジンも、5種類。そのなかには、ワープ用もあって、これがないと星系間の移動はできない。そのほか、シールドやレーダーなども、より高性能なものが用意されている。

ランディング! このあとウインドーが開いて、地上の3D画面モードになる。

建物に大小があることに注目。じつは建物の間にも小さなスキマがあいていたりする。芸が細かいのだ。

さらに、冒険は続くのだ!

アイテムもいろいろあって、これらは、敵機を撃墜したときの報酬で買えるほか、どこかに隠されている場合もある。

また、敵の種類も30種類以上で、それぞれ性能のちがう、色ちがいの機も多数登場。各星系には、ビッグキャラだって用意されているのである。

基本的には、何度もいうようだけど、3Dアクション。ただし、最終的な敵である「ボイド」を探し出すあたりは、アドベンチャー的なノリのゲーム。さらに、惑星から惑星へと敵を求めて移動するのは、なにやら古典的パソコンゲーム『スタートレック』を思わせるところもあり、シミュレーションの要素も多少あるのだ。流行の、マルチジャンルのクロスオーバー的ゲームなんだけど、やっぱりこれは、リアルタイム3Dアクションとして、純粋に楽しんでみよう。とにかく、迫力満点なんだからね。

超新作

琥珀色の遺言

藤堂竜之介探偵日記

西洋骨牌(タロットカード)連続殺人日記

リバーヒルソフト

残された12枚のタロットカードの意味は何か!? 莫大な遺産をめぐって起こる殺人事件の真相は?

事件の依頼人・執事の辰野銀蔵。

探偵藤堂竜之介初登場!

ミステリー・アドベンチャーゲームでおなじみの、リバーヒルソフトの最新作がこの『琥珀色の遺言　西洋骨牌連続殺人事件』だ。例によって、またまたミステリー・アドベンチャーなんだけど、前作『マンハッタンレクイエム』などのJ.B.ハロルドシリーズとは、設定そのほかがまったくちがうゲーム。舞台は現代のニューヨークから、一転して60年前の日本へと移る。その名も「1920年シリーズ」という、新シリーズなんである。

今回は、まだ完成前ということなので、ストーリーを中心に、最新情報をお届けしよう。

事件の発端は、こうだ。

街を見下ろす小高い丘の途中に、その洋館はあった。貿易商・影谷恍太郎の邸宅。たそがれどきになると、夕暮れが美しい琥珀色に染めあげるその洋館を、街の人々は、いつしか「琥珀屋敷」と呼ぶようになっていた。

あの日、その琥珀屋敷の当主、影谷恍太郎が、中庭で死体となって発見される。死因は、猛毒草トリカブトによる中毒死。犯人は、はたしてこの屋敷内にいるのだろうか? 恍太郎の残した莫大な遺産をめぐり、影谷家の人々の間に起こる、不信と疑惑の渦。そして、日本製ミステリーお得意の複雑な血縁関係　なにしろ、恍太郎には、先妻、後妻の2人の妻の間に、養女をふくめ10人(うち、3人はすでに死亡)がいるのだ。そこで、体面を重んじた影谷家の執事は、ひそかにある探偵に事件の解決を依頼する。この探偵こそが、このシリーズのヒーロー、藤堂竜之介、その人である。

藤堂竜之介　裕福な華族の三男坊で、英国に16歳で留学。その後、日本にもどってきた彼は、親のすすめる仕事には就かず、思いついたように探偵業を始める。英語、フランス語、ドイツ語に堪能。趣味は、帽子とステッキの収集。そして、人生の喜びは、音楽と美食と女をこよなく愛することという、そんな男だ。

執事は藤堂に、どんな事実がわかろうが、表沙汰にせずに事件を解決してほしいと依頼する。そして、恍太郎が残したという遺言状を差し出すが、そこには一筆の手紙もなく、入っていたのは不気味な骸骨の描かれた絵札

アールヌーボー調の、線画で描かれたグラフィック。人物が出るとこんな感じ。なお、画面は開発中のもの。

事件のカギとなるタロットカード。有名なものらしい。(協力　奥野かるた店)

部屋のグラフィックと、そのモデルになった洋館の写真(下)。

■PC-9800シリーズ(以下順次移植予定)　9,800円　7月発売予定　問リバーヒルソフト☎092-771-3217

写真をもとに、線画で下がきされたグラフィック（下）。上が完成品。

タロットカードの"死神"——が1枚。しかも、同じように残されたほかの11通の遺言状にも、それぞれ11枚の西洋骨牌（タロットカード）が入っているだけだった……。

ということで、藤堂竜之介の捜査が始まるわけだが、彼は執事の頼みで探偵としてではなく、客として影谷家に招かれたことになっている。したがって、捜査も、まずどうやって人に接していくかがポイント。最初のうちは、探偵であることは、あくまでも秘密なのだ。また今回は、相手の動きというのもあって、たとえば話す内容によっては、別の人物が画面に現れたり、あるいは、別の場面でさっき話したことがもう伝わっていたり、というようなことも、人間関係によっては起こりうる（らしい）。

舞台となる1920年代は、日本ではちょうど大正末期。西洋の文化が日本にとけこみ、日本のモダニズムの夜明けとなった時代だ。大正ロマンとか、ハイカラなんていうことばがはやったのもこの時期。明治の文明開化から一時代が過ぎ、「新青年」と呼ばれる若者が文化の担い手になったころ。このゲームも、そんな時代背景が十分に生かされている。

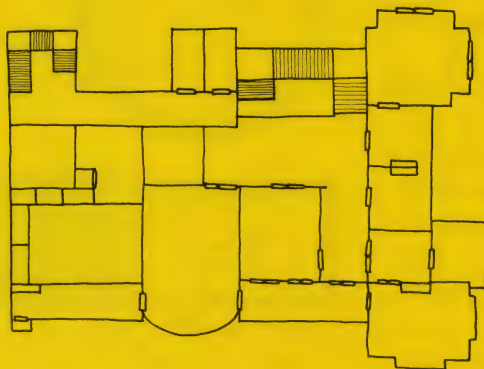
グラフィックは、線画を使ったアールヌーボー調。洋館のデザインも、実際にある洋館をもとにつくられている。また洋館の中も、当時の小物を置いてみて、写真に撮ってから、それをもとに原画を起こすという凝りよう。まず、琥珀屋敷という1つの洋館をつくり上げることから始まったわけである。同じように、殺された影谷恍太郎には、家系図はもちろん、年表までも用意して、ゲームとはいえ、きちんとした1つの世界が築かれている。

というわけで、本格ミステリーとして、読者、じゃなかった、ゲーマーに挑戦する。はたして、真相はいかに。心して発売を待とう！

小物も当時のものを使って、雰囲気づくりに一役かっている。

影谷家見取り図

北九州に現存する松本邸をモデルにしている。部屋数は40。

新作

EARL WEABER BASEBALL (アール・ウィーバーベースボール)

エレクトロニック・アーツ

王監督にささげようか、アールの野球

屋鋪がなんで左打席にいるんだ。

何人知っているかな。

この人がアール・ウィーバー。

問題のシーズンシート席。

杉浦忠（現南海監督）のデータ。

野村克也は南海の元監督兼選手。

メインメニュー。

球場は簡単に改造できる。

それにしてもオリオールズは、いったいどうしたんでしょうね。アール・ウィーバーが監督をしていたときは、栄光に包まれていたのに、開幕から負けっぱなしでついに21連敗である。もちろん、ワースト記録である。実力の接近している大リーグでは、信じられない現象である。レーガン大統領もオリオールズのファンで、地元ボルチモアでの開幕ゲームには始球式を務めるのがならわしだった。しかし、ここ数年成績が上がらないので、今年は遠慮した。そこでレーガン大統領は「オリオールズが負け続けているのはボクのせいじゃないよ」とばかりフランク・ロビンソン監督に電話したそうである。これを受けたロビンソン監督はカンカンに怒り、かつナーバスになってしまったという。

『アールの野球』は、野球シミュレーションゲームである。いちばん単純な楽しみ方は、あらかじめ組みこまれているチームの監督になって、試合をすることだ。98版では、大リーガーに加えて、日本人プレイヤーもいて、ローカル色豊かになっている。セ・パ両リーグのOB選手と現役選手が登録されている。選手名とそのデータは、いちおう「架空のもの」と断り書きがしてあるが、すべて公式記録に準じているようだ。どの選手も数字で支配される世界である。聞いたことも見たこともない選手ばかりだと興味は半減するが、これでオラがチームの監督ができる。相手チームの監督は当然アールである。このモードは、実際にプレイしなくてもよいので、不器用な人向き。先発メンバーを決めてプレイボールである。先発メンバーを選ぶときは、球場の広さや相手ピッチャーも考えないといかん。ゲームが始まってしまえば、代打の選択、ピッチャーの交代、作戦の指示などなど監督業に専念できる。作戦については、アールにたずねることができる。たとえば、バッターが屋鋪だと「バントに注意せよ」と出る。相手バッターや状況に応じて守備体形を変えることも必要だ。攻撃するときなら、ヒットエンドランやバント、盗塁のタイミングは重要だ。

アクションに自信があるなら、監督兼選手のモードを選ぶ。プレイングマネージャーは、ほんとうにいそがしい。単に投げる打つだけでなく、ちゃんと守ってアウトをとらなくてはならんので、慣れないうちは、ランニングホームランが続出する。

監督と選手に飽きたら、自分だけのリーグを編成することだ。このゲームのいちばんスケールの大きい楽しみ方である。球場の設計からはじまって、オーナー、ドラフト、トレードなどなど実際にリーグを運営するに当たって必要なことを1つずつ決めていく。選手一人一人のデータを設定する役目もある。こうして編成したリーグでは、試合数は多いほうがリアルになる。少なくとも40試合、できれば80試合ぐらいはこなしたほうがいいという。

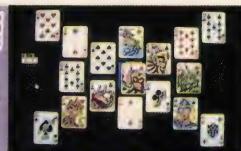
『アールの野球』は、AMIGAなどからの移植版である。98版ではマウスを使わないためか、操作性が少々劣るようだ。ゲームそのものはこれまで本誌で何度も紹介したように、とてもよくできている。ジェリー・パーネルもいうように「半生をつぶす」ゲームなのだから、もう少していねいに移植してほしかった。

■PC-9801VX／VM／M, X68000　9,800円　問エレクトロニック・アーツ☎03-505-3130

新作
ソリテアロイヤル

ゲームアーツ

地味ながらも思わず熱中してしまうUSA感覚のシブいゲーム

チャレンジゲーム
キミはパーフェクトを出せるか!?

PYRAMID ピラミッド

ピラミッド形に配列された28枚のカードを左上に積まれた残りのカードをめくりながら、2枚合わせて13になるようとり除いていく、おなじみのゲーム。

KLONDIKE
クロンダイク

各スート（スペード、ダイヤなど、トランプのマークのこと）ごとに、エースからキングまでのカードを順に重ねていくことを目的としたゲーム。下の7列には、カードの数が少なくなる順に赤と黒を交互に重ねていくことができ、その原則に従って、カードを列ごと移動させることもできる。

CORNERS
コーナーズ

これも各スートごとにカードを重ねていくのが目的だが、最初のカードは十字形にならべられた左上のカードのものとなる。十字形の上にはスートを無視して、数字の少なくなる順に重ねておくことができる。

SHAFFLE&DRAW
シャッフル アンド ドロー

各スートごとに、エースからキングを重ねていくもので、上部の3枚ずつ重ねられた部分では、スートを同じくして、数の少なくなる順ならば移動することができる。なお、このゲームに限り、1ゲームにつきカードのきり直しが2回、それと重ねられたカードの下から1枚だけぬきとりが可能。

GOLF ゴルフ

5枚ずつ7列にならべられたカードを、残されたカードをめくりながら、その数字の上下が続くようとり除いていくもの。たぶん、この8種類のチャレンジゲームのなかではいちばん簡単。

CANFIELD キャンフィールド

クロンダイク同様に、各スートごとにエースからキングまでのカードを重ねていくゲーム。ルールはほぼクロンダイクと同様だが、表にされているカードが少ないため、前者よりむずかしくなっている。

CALCULATION
カルキュレーション

上部に示された4枚のカードをもとに、まず、倍数、そしてその重ねたカードの数を足した数のカードという順に重ねていくゲーム。

RENO
リノー

ルールはほぼ、キャンフィールドと同様であるが、左上の残り分のカードを再びストックとして使用することはできない。おそらく難度はいちばん高いであろう。

勝負の決め手は運と技

〝ソリテア〟とは、俗にいうトランプの1人遊びである。それぞれ特定のルールに従って、配列されたカードをとり除いたり、ならべかえていくのが目的で、日本人にはなじみの薄いゲームといった感があるが、トランプ占いを一度や二度やった経験のある諸君ならば、どういったものかはおよそ見当がつくと思う。この『ソリテアロイヤル』は、そういった〝ソリテアゲーム〟をコンピュータでプレイできるようコレクションしたもので、8種類のチャレンジゲームと3種類の入門用お子さまゲームが納められている。

デック（カードの図柄）は、全部で10種類用意されているが、ゲーム開始時には2種類しかあつかうことができない。チャレンジモードの各ゲームで、最高得点の52点をとるごとに新たに1種類ずつ追加されていく仕組みになっているのだ。すべてのデックを見られるかどうかは、プレイヤーの運と技にかかっているといえよう。

さらに、練習用のモードも設定されていて、同じカードの配列で、同じゲームを何度でもくり返しプレイすることができる。多分に運が勝利を左右するゲームではあるが、一連のパズルゲームに通ずる、いわゆる〝次の一手〟を取得する必要もある。

もちろん、スコアは自動的に計算され、また、パスワードによる、異なる機種への使用可能デックやハイスコアの登録も可能である。

最初に1人遊びであるといったし、画面を見たかぎりでは一見、地味なゲームととられがちと思うが、各ゲームともにプレイ時間をさほど要するものではないので、仲間を数人集めて、スコアを競い合うのも楽しいだろう。

なお、操作はキーボード使用はもちろんだが、できればマウス使用をおすすめしたい。

■PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズ Ⓓ 6,800円（X1シリーズ、FM-7シリーズ、MSX2は6月24日発売）問ゲームアーツ ☎03-984-1136

新作

麻雀狂時代SPECIAL

マイクロネット

一石二鳥？の麻雀ゲーム

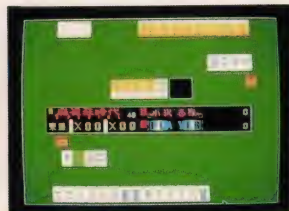
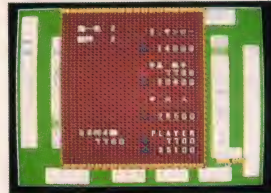
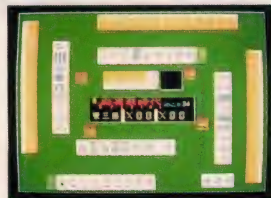
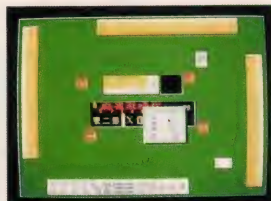
操作性はバツグン

このゲームは、ゲームセンターでおなじみの麻雀ゲーム『麻雀狂時代』をパソコン用にリメイクしたものだ。で、モトがゲーセン用ってことから想像つくだろうけど、いわゆる「脱ぎ麻雀」なんである。しかもX68000用となれば、色数も豊富だし……へへへってわけなのだ。

だけど麻雀に勝ったからって、女の子が脱ぐ必然性なんて全然ないんだよな。そのへんが女性の不評をかってるとこなんだろうけど、ただそれだけのために熱中しちゃったりするんだから、男なんてカワイイもんだと思わない？

ゲームには２つのモードがある。１つはふつうの４人打ち半荘モード。このモードでは最初に７人のメンバーのなかからいっしょにプレイする３人を選び、次にその３人のなかからプレイヤーが勝ったときにごほうびをくれる１人を決めるのだ。といっても対戦相手には男もいるから、その場合はそいつの彼女が、ってことになる。彼女っていっても、なかには幽霊なんてのもいたりする。もちろん足はないんだぜ。

もう１つは２人打ちの勝ちぬき戦モード。プレイヤーをふくめた８人でトーナメント戦をするのだ。ルールは３回勝負で先に２回勝ったほうが勝ちというもの。点なんかどうでもいいから、とにかく先にあがればいいのだ。対戦相手はランダムに決まり、３回勝ちぬけば優勝だ。優勝すると８人目の美女から祝福が……、なんだってさ。

操作は全部マウスでする。これがじつにやりやすくていい。それから内部での裏工作やカンニングは、いっさいなしだ。ゲーセンの麻雀って、こっちが勝ちだして、イイゾなんて思ってると、いきなり役満の連発なんてインチキをやったりするけど、これではそんなことは絶対ないから安心して遊べるのだ。

ゲームの趣旨のよしあしはともかく、麻雀そのものはちゃんとしたものになっているから、「オレは純粋に麻雀をしたいだけなんだ」って人は、女の子のグラフィックを表示しないモードもあるから、そちらでどうぞ。

あと、オマケの機能にボスカミングってのがある。これはプレイしていて、「ヤバイッ、親が来た！」ってときに使うヤツだ。画面のある場所をダブルクリックすると、画面表示が教育ソフトに早変わりするんだけど、当然ながら実際にそれで勉強なんかはできない。だけどそのときの画面って、どう見ても中学や高校生向けなんだよな。中学生でX68000を持ってるヤツなんていたら……、ちくしょう、うらやましいじゃねーか。

まずは対戦者を選ぼう。

鳴くときはウインドーを開く。

う〜ん、チーしようかな？

あがったもんね。

点が高いほどごほうびも大きい。

これは２人打ちモード。

２回しかないから大勝しないと……。

あ〜、負けてしまった。

 ■X68000 7,800円 問マイクロネット☎011-561-1370

新作 リトルバンパイア

チャンピオンソフト

ドラキュラが美樹ちゃんをさらっていっちゃった。

突然２人以外の景色が真っ白になって。

なんか、あっさりドラキュラをやっつけちゃったけど……。

元の世界への道はどこに？ すてきな２人のアドベンチャーだ

ドラキュラ城から町へやって来た。

公園のまわりには、いろんなお店がある。

宿屋のますみさんは、お菓子をくれた。

おなかがすいたんだけど、お金を持ってないからパンを買えないや。

お城の王さまは留守みたい。

２人で進めばこわくない

あるよく晴れた日曜日、高校生の小川健太郎は、ガールフレンドの来水美樹ちゃんと近所の公園でデートをしていた。

しばらく２人でベンチにすわって、なにげない会話をしていたのだけれど、突然２人以外のすべてのものが色を失って真っ白になって、まるで時間が止まったかのようになってしまった。そのうちに２人の正面の空間がゆっくりとひずみだし、その中から黒マントのいかにもドラキュラという感じの男が現れたのだ。そして男が美樹ちゃんに手招きをすると、彼女はさそわれるように男のもとへ歩いて行ってしまった。健太郎は何とかしようとするのだけど、金縛りにあって、身動きがとれないのだ。

やがて男は美樹ちゃんを抱いたまま、ひずみの中へ消えていった。しかしひずみが消える直前、金縛りの解けた健太郎もひずみの中に飛びこんだのだ。

気がつくとあたりは見たこともない世界だった。あてもなく歩く健太郎は、やがて道ばたで傷ついた戦士に出会い、「この剣でドラキュラをたおせ」と１本の剣を手わたされた。

その剣を手に、一気にドラキュラ城にのりこんだ健太郎は、ついにドラキュラと対戦した。しかし彼の突き出した剣をドラキュラはよけようともせずに体で受け止め、「これで安心して死ねる」と謎のことばを残して灰になって消えていってしまった。

とにかくこうして無事に美樹ちゃんを助け出したんだけど、さて、２人はどうしたら元の世界に帰ることができるんだろう？

というのがプロローグ。主人公の健太郎が、美樹ちゃんといっしょに元の世界への帰還をめざすアドベンチャーなのだ。２人がまず見つけたのが、ドラキュラ城のそばにあった町だ。まずはこの町の探検からスタートする。町にはいろんな人たちがいて、それぞれの生活を営んでいる。町の人たちとの会話から、この世界の仕組みと、リトル・プリンセスということばの謎を解き明かして、なんとか２人で元の世界へもどろうってことなのだ。

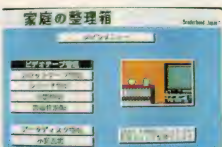
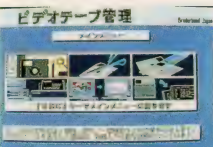
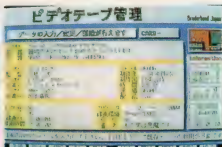
ゲームの方式はコマンド選択式だから、操作も簡単。メッセージも、なかなか気のきいた答えが返ってきておもしろい。いいまわしがどこかメルヘンチックなんだよね。絵がらもかわいくて好感がもてる。全体として、いい意味でのしろうとっぽさが感じられて、なんとなくほのぼのした気分でプレイできるのだ。彼女でも連れてきて、健太郎と美樹ちゃんになりきってプレイしてみるなんてのもいいんじゃないだろうか（念のためにいっておくけど、これはHソフトじゃないからね）。

■PC-9800シリーズ　Ⓓ　6,800円　PC-8800、X1シリーズ、MSX2も開発中　問チャンピオンソフト　☎06-365-9900

超新作

家庭の整理箱

ブロダーバンドジャパン

身のまわりの情報を入れておける、とっても簡単なデータベース

メニューもグラフィックつきでわかりやすい。

意味はよーくわかるけど、ダイタンなカット。

フォーマット固定だから、スグ使えるけど、使い方のコツは自分で開拓する。

これだけあれば不自由はないね。

書籍管理。

レコード管理。

カセットテープ管理。

小道具箱。環境設定やユーティリティーなど。

データディスク管理。ディスクの初期化やファイルの削除など。

簡易住所録。

特別な知識なしで使える!

コンセプトは単純。だれでも使えるデータベースなのだ。基本的にはカード型なんだけど、フォーマットがそれぞれ固定されていて、自由度が小さいぶん、めんどうくさい設定やプログラミングの必要なしにスグに使えるのがイイ。

フォーマットは、ビデオテープ、カセットテープ、レコード、書籍の管理と簡易住所録の5種類が用意されている。これだけのことをするのでも、ワープロやプログラミング言語を使うと、けっこう大変な作業となる。入力したデータは、ユーティリティー機能でカセットレーベルやタックシール(はがきなどの表書きにはる例のヤツね)の印刷までできるから、とにかく使いでがありそう。

ビデオテープ管理を例にとって説明すると、まず内容のタイトル、フリガナ(これは検索のときに使う)、映画なら監督や俳優の名前を入れる項目が用意されているから、そこに書きこむだけ。テレビのエアチェックなら、放送日やチャンネルを入れておけば万全だ。テープカウンターの項目まである。録画モード、ステレオ/モノラルなどを入力できるように、備考欄にも余裕をもってレイアウトされている。

どんな形で入るかはまだはっきりとは決まっていないのだけれど、映画のタイトルや監督の名前などがディスクに既製データとしてのる予定。入力のときに呼び出して使うと、資料など調べなくても正確なデータベースをつくれる。レコードや書籍については、資料が膨大になるため、既製データがのるのかどうかはちょっとわからない。

簡易住所録は、それぞれのスペースは小さいけれど、項目の数が多くて利用価値は高そうだ。住所、電話番号から生年月日、血液型、星座、干支まである。会社名、所属部署の項目もあり、仕事からプライベートまで幅広い用途で、幅広い年齢層に便利なように作られているのがわかる。検索機能を使えば、「今月誕生日のヤツいたかな?」っていうのも簡単にわかる。使っているところを見せて、ちゃっかり女の子の誕生日や電話番号を聞き出すキッカケにもなるかも。

とにかく、ゲームなどとはスタイルも目的もちがうのだけれど、パソコンの特徴を生かしたイージーな使用を前提としている。ブロダーバンドの推進するホームユース・ユーティリティーの一環となるソフトであることは確か。「プリントショップ」とリンクできると、いうことないのだけれど、計画には入っているが、どうなるかは未定。

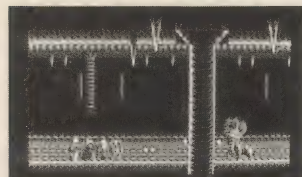
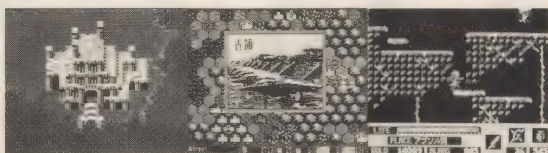
『家庭の整理箱』本体はMS-DOSベース(アンバンドル:システムは組みこまれていない)で、ほかのワープロソフトなどにデータを受けわたすことは可能だ。フロントプロセッサー(カナ漢字変換プログラム)は、自前のものを組みこむことになるので、MS-DOSと多少の知識を必要とする。

このほか、日本オリジナルのゲームも開発が進んでいるし(残念ながらゲームのほうの取材まだできませんでした)、今年はブロダーバンド本社もゲーム開発に熱心ということなので、期待していていいんじゃないかな。

パッケージイラストのように、気軽なつき合いができるといいね。

■PC-9800シリーズ 予価9,800円 発売時期未定

SOFT RADAR

BEST SOFT 30

「ハイドライド3」　「スーパー大戦略」　「ゼリアード」

「ソーサリアン」

半年間トップを守り続けていた『ハイドライド3』が、ついにその座をゆずった。その他では、『M&M』の息の長さが目立つね。また、『抜忍伝説』MSX2版もかなり快調なようだ。来月は、『イースII』がどこまで来るか？　楽しみだ。

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	78	14	331	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turbo
2	76	5	495	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ，MSX、MSX2
3	67	43	100	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
4	32	33	127	ゼリアード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
5	31	2	756	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX2
6	27	28	150	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV
7	19	60	72	抜忍伝説	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX2
8	15	17	265	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FMシリーズ
8	15	7	409	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX
8	15	95	38	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
11	14	65	66	ジンギスカン	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turboシリーズ，MZ-25，FM77AV
12	13	172	13	アルギースの翼	工画堂	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ
13	12	13	338	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ，FM77AV
13	12	52	90	スーパーレイドック	T&Eソフト	アク	MSX，X1シリーズ
13	12	4	532	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX，FM-7シリーズ
16	11	96	37	プロ野球ファン	日本テレネット	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turbo，FM77AV，MSX2
17	10	15	329	ウルティマIV	ポニー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
18	9	99	34	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	PC-98シリーズ
18	9	210	9	源平討魔伝	電波新聞社	アク	X68000
18	9	81	49	クリムゾン	クリスタルソフト	RPG	PC-88シリーズ，X1シリーズ
21	7	6	489	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX2
21	7	20	225	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ，X1turbo，FM77AV
23	6	120	26	P 1	テーピーソフト	ツール	PC-88シリーズ
23	6	172	13	太平洋の嵐	G.A.M	シミュ	PC-98シリーズ
23	6	69	62	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV，X68000，MSX2
23	6	57	78	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-60シリーズ，X68000，FM77AV
23	6	23	200	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX
23	6	9	391	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
23	6	162	15	ガイフレーム	NCS	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
30	5	273	5	パワフルまあじゃん	テーピーソフト	思考	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ

5月8日現在の集計です

■機種の略称　PC-60→PC-6001，PC-66→PC-6601，PC-80→PC-8001，PC-88→PC-8801，PC-88R→PC-8801SR以降，PC-98→PC-9801，II→mkII，MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

ランダムファイル

得点はダントツ、失点も最低クラスなのに低迷するジャイアンツ。パソコンもポテンシャルはすごいのに、なかなか売れない商品というのがある。もてるパワーを実績に結びつけるのはなかなかむずかしいことらしい。監督1人のせいにしていいものだろうか？

パソコン・周辺

"音痴"も名演奏 音楽の創作・演奏システム

ミュージくん

コンピュータを使った音楽は、パソコン内蔵の音源を用いたゲームサウンドばかりでなく、レコーディングやステージなどでのバックの演奏やCM音楽の演奏にも用いられていて、現在の音楽シーンに欠かせないものとなっている。

そして、パソコンの普及にともない、プロだけでなく、ホビーで音楽を楽しむ人たちの間でも、電子楽器による高度な音楽づくりに取り組む人がふえてきている。

ローランド㈱は、NECのPC-9800シリーズを用いた音楽の創作・演奏システム、「ミュージくん」を発売した。同社は、パソコンや電子楽器についての専門知識がなくても、だれでも簡単に、コンピュータミュージックの創作・演奏を楽しむことができる製品群を〝DESKTOP MUSIC SYSTEM〟(DTMS)と称して、展開していくという。

ミュージくんは、DTMS製品の第1弾で、MIDI・プロセッシング・インターフェースと音源モジュール、付属ソフト、パソコンによる音楽作りのテキストの4点をセットにした、スターター・キットだ。

ミュージくんはマウスを使って、スコア上に音符をならべていくだけで曲データを入力できる。楽譜を見ながらそれをディスプレイ上に置きかえていくだけで、曲データをつくりあげてしまう。

また、曲データの入力だけでなく、プルダウンメニュー、マルチウインドー、パレットなど使いやすいくふうがされている。

ディスプレイ画面だけで、編集、演奏、管理などすべての操作ができるわけだ。

入力のできる音符は、全音符から32分音符までの10種類。連符モードを活用して3連、6連なども容易に入力できる。曲中のテンポ、強弱はもちろん、パートごとのリバーブのオン／オフや音符の発音するタイミング（乗り）も調節できる。

さらに、よりきめ細やかな表現として、音符の強弱(ベロシティ)、のびぐあい(ゲート・タイム）も1音符ごとに設定可能だ。最大250小節の曲作りができ、つくりあげた曲データはフロッピーディスクで管理できる。

付属のソフトウェアは、LA方式デジタル・シンセシスとPCM方式ウェーブ・メモリーを音源に採用したMT-32の機能を余裕をもってサポート。128種のハイ・クオリティー・サウンドを使って、MIDI情報の操作ができる。

設定した各種データをCRT画面上にわかりやすく表示。とくにプレイ・モード時にはミキサー画面となり、レベル・メーターや各トラックのベロシティー値をリアルタイムで表示、スライド・ボリュームやパンポットなども入力データによって変化する。

付属のソフトウェアがサポートしている拡張用1トラックを使って、そのほかのMIDI楽器の演奏も可能だ。

また、今後、DTMS関連機材、ソフトウェアが続々と登場する予定になっている。価格は9万9800円（問い合わせ：03-251-5595)

SONGモード画面。

ミュージくんのキット。

思いのままに描画 イメージライター

シルエット

㈱ジャストシステムは、マウスを使ってイメージするままの図を作ることのできるソフト「シルエット」を発売した。

シルエットは、絵をかくために濃淡、タイル、ブラシという3種類のペンをもっていて、ペン先は40種類もある。濃淡は選んだペン先でグラデーション（だんだん色の濃さが変わること）をつけてかくことができる機能。タイルパターンは120種類あって、自由にタイルをかくことができる。また、ブラシは、霧吹きのようにかくことのできる機能だ。

描画メニューには、直線、点、軌跡、曲線、長方形、楕円といった基本図形をかくコマンドがあり、マウスの操作だけでかくことができる。直線は連続直線、内側をぬりつぶす多角形の指定、長方形は3段階の面とり指定、ぬりつぶしの指定など、さまざまな形状や描写方法を細かく指定できる。また、豊富なタイルパターンで簡単にぬりつぶしが可能だ。部品ファイルに登録されている絵や文字を

１つのイメージ枠としてすばやく呼び出しレイアウトすることができる。

シルエットは柔軟な編集機能を備え、イメージデータを自由に加工する。移転、連続コピー、拡大縮小、変形、カゲつけなどが自由に使えるほか、特殊キーに割り付けられた描画機能を使うこともできる。イメージデータの文字を書くことができ、絵と同様の編集が可能だ。

シルエットには、画面のデータを枠という単位であつかうことのできるイメージ枠の機能がある。ここから新しい枠をつくったり、左右・上下・白黒の反転や、90°回転ができる。

テキストデータも自由にあつかうことができる。イメージ処理機能で作成した絵にテキストデータの文書を重ねることにより、絵入りの楽しい文書が作れるわけだ。作画処理をスピードアップするために、マルチウインドーなどの機能も使える。また、「一太郎Ver.3」や「花子」とデータのやりとりも可能で、利用範囲も広くなりそうだ。価格は３万8000円。(問い合わせ：0886-55-1121)

目次、索引を自動作成 X68000用ワープロ

EW

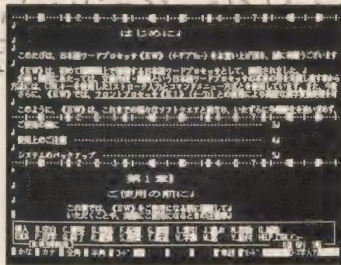
イースト㈱は、シャープのX68000用に、日本語ワードプロセッサー「EW（イー・ダブリュー）」を発売した。

「EW」は、PC-9800シリーズではアスキーから「THE WORD」の商品名で販売されている。

EWは、独自に開発した高速日本語カナ漢字変換フロントプロセッサーEIの搭載により、今までには体験できなかった日本語入力を可能としている。

X68000ユーザー待望のフロントプロセッサーの登場だ。

印刷は差しこみ印刷、特定用紙印刷といった特殊なものにも対応する強力な機能をもつ。大量の文書作成に非常に便利な目次、索引の自動作成を実現した。プログラム開発などに威力を発揮するエディターモードを標準サポートしている。他文書参照やカット＆ペーストが行えるマルチウインドー処理を実現。編集画面からのOSコマンドおよびユーザープログラム実行を可能としている。

操作はMULTI PLANに準拠したコマンドメニュー方式を採用した。WORD MASTERに準拠したコントロールコマンド使用が可能だ。ファイルの大きさに制限のない仮想メモリー方式だ。

OS上で稼働し、標準テキストファイルを生成する。価格は３万8000円。(問い合わせ：03-374-1980)

80286CPUを採用 16ビットパソコン

MZ-6500モデル50

シャープは16ビットパソコンの新製品「MZ-6500モデル50」を発売した。MZ-6500シリーズのソフトと互換性をもつとともに、CPUに最も新しい80286（12MHz）を採用、内蔵メモリーは１Mバイトを標準装備(最大９Mバイト)、約12万語の基本語辞書に加え、前後関係や意味に合わせて正しい用語を選び出す約５万例の新AI辞書採用などの特徴をもち、日本語処理機能をいっそう高度にした。

OSは、16ビットパソコンで世界で最も主流になっているMS-DOSの最新バージョン（V3．1）を標準装備した。MS-DOS上で動く多くのソフトが使える。

日本語ワープロ〝書院〟シリーズ（3.5インチFDD内蔵型）と互換性のある日本語ワープロソフト〝書院65Ⅱ〟をオプションで発売する。

価格は3.5インチ1.2MバイトFDD２基搭載のMZ-6551が43万円、これに20MバイトHDD１基が加わったMZ-6556が65万円。(問い合わせ：03-260-1161)

だれでも手軽に開局 超小型パソコン通信ホスト局

IT-V1200

ソニー㈱は、パソコン、通信ワープロの利用者が、BBSのホスト局を手軽に開局できる通信ソフト内蔵の〝インテリジェント・テレネットワーク・ステーション〟「IT-V1200」を発売した。単にモデムと電話機が一体化したモデム電話機でなく、電子メールネットワークをつくることができるという新しいスタイルの商品だ。

IT-V1200は、自動対話サービスのソフトが内蔵されているため、人がいなくても、いつでもユーザーからのアクセスを受けることができる。パソコンやワープロの電源が切れても、4Wという低消費電力のホストとして動くので、メンテナンスの経費もかからず、気軽に開局することが可能だ。

メニューも、BBS（電子掲示板）、メールボックス、リモートメール転送などいろいろ用意されている。会員を49人まで登録することが可能で、さらにゲストユーザーが利用できるようになっていて、IDとパスワードにより、メンバーの情報がしっかり管理できる。また、ネットワークの利用状況の履歴がすべて保存されるようになっているため、システム運用状態が一目瞭然だ。開局時間を自分で設定することができ、指定された時刻には、毎日、自動的にネットワークの自動対話サービスが働くようにセットできる。

また、IT-V1200は、電子メールを作成し、内部メモリー（約88Kバイト）に保存できる。カレンダー・タイマーを内蔵しているので、IT-V1200どうしなら、送り手が日時を指定して、電子メールを自動発信し、相手がそれを自動着信することが可能だ。送り手は、１つのメールを最大255件のあて先に自動発信できる。また、ほかのIT-V1200へ発信したメールを、そこを経由して、さらに33件の相手に２次転送することも可能だ。

約100件分の発信先電話帳が登録でき、自動発信の手続きが簡単に行える。さらに、発信先として数件分をグループにして登録することもできるので、よりいっそう手間が省ける。

さらに、外出先からでもパソコンや、通信ワープロで自宅にアクセスし、オーナー専用コーナーに入ることにより、ほとんどすべての機能のリモート操作ができる。価格は５万9800円。(問い合わせ：03-448-2200、広報室)

エレクトロニクス機器

目標額達成でオープン 電子貯金箱
P・BANK

㈱アルコ・インターナショナルは、貯蓄目標金額を設定し、それまで開かないという電子貯金箱「P・BANK」を発売した。上についているボタンにより、金額設定モードとし、1000～3万円の間で目標額が設定できる。そして、貯金中は、入れたコインを自動的に計算し現在の合計金額をデジタル表示する。

目標額の80%まで来ると、P・BANKは、ピッピッと励ましのアラームを鳴らしてくれる。そして、目標額に達すると、アラームが8秒間鳴り、前面のパネルが開き、中のお金がスロットマシンのようにジャラジャラと出てくる。大きさは幅125×奥行き125×高さ135mm。色は4色。価格は1万9800円。(問い合わせ：03-498-7733)

ワープロ初 白液晶ディスプレイ搭載
ワードバンクXL

セイコーエプソン㈱は、白液晶ディスプレイを採用したパーソナルワープロ「ワードバンクXL」を発売した。このディスプレイは、広い視野角とすぐれたコントラストで、これまでの液晶よりずっと見やすく、CRT表示のようにちらつかなくて目にやさしい。表示文字数は、40ケタ×12行（縮小表示80ケタ×24行）で、広い範囲を見ながら文書作成が行える。白い紙に書きこんでいく感覚で、入力、編集ができるわけだ。

印字は、レーザープリンターをしのぐ印字品質の48ドット熱転写プリンターを内蔵しているので、活字なみの仕上がりとなる。パソコンに近い図形処理能力をもっているうえ、写真や絵のとりこみも行えるので、それらも美しくプリントアウトすることができる。

CPUに内部演算処理32ビットの68000を搭載しており、快適な処理速度を実現している。価格は19万8000円。(問い合わせ：0266-52-3131)

くり返しききとりに便利 リピート機能のあるテレコ
TPS-R10

ソニー㈱は、去年、簡単に復唱できるICリピート機能内蔵のテープレコーダーを発売、英語のヒアリング学習用などに愛用されているそうだ。そして、今度はこれをもっとコンパクトにし、充電式で、ステレオ機能搭載にした新製品「TPS-R10」を発売した。

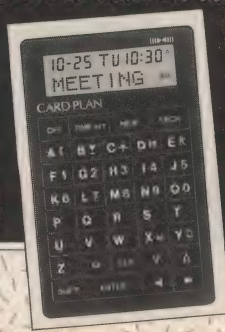
ICリピート機能は、4秒または8秒前にさかのぼって再生できるものだ。このほか、対応ソフトテープをかけると、あらかじめ設定されたフレーズが単語ごとに自動的にリピートを開始、解除ボタンを押すまでリピートをくり返すオートリピートを搭載し、テープ学習で最も重要なくり返しききとりを充実させた。

ステレオ再生に加え、オートリバース機能、ドルビーNR・Bを内蔵、ガム型充電

ちょっと便利なカード型ツール

予定の時刻ですよ！ カード型スケジューラー
カードプラン

セイコー電子工業㈱は、携帯に便利なカード型のスケジュール管理機「カードプラン」を発売した。

カードプランは、約束の用件の日時、曜日と16文字以内のメッセージをセットで48件まで、最長1年間残すことができる。そして指定した時刻になれば、アラームで知らせて用件を表示する。入力する順が前後していても、自動的に日時順にならべかえられる。終わってしまったスケジュールは、日付が変わるとき自動的に消されてしまう。

時刻、カレンダー機能をもっていて、月、日、曜日、時、分を表示する。2086年まではフルオートカレンダーになっているので、曜日は自動的に変更される。

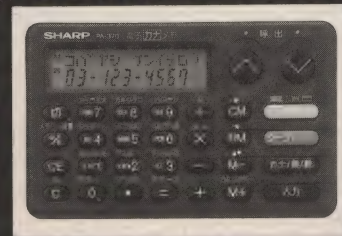
毎日決まった時刻にアラームを1日最大48件まで鳴らせるデイリーアラーム機能をもつ。決まった時刻の会議や連絡など、日課を忘れることなくこなせる。

さらに、セットしたスケジュールの1分前から99分前まで分単位で予鈴を聞くようにできる。めんどうなスケジュールも余裕をもってこなせるわけだ。価格は4500円。(問い合わせ：03-684-5509)

70人分の電話番号を記憶 電子メモ
PA-370

シャープ㈱は、読みやすいカナ文字で70人分の名前／電話番号が記憶できる電子メモを発売した。

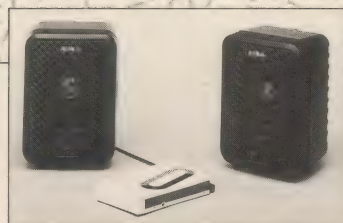
見やすいカナ表示で、電話番号ならアイウエオ順、スケジュールなら日付順に、自動的にならべかえて記憶するので、呼び出し時に便利だ。12ケタ×2行表示により、長い名前や電話番号、スケジュールと月、日、時刻などを一覧表示できる。

さらにスケジュール記憶モードを備えているので、日付、時刻、用件などのメモが簡単に入力できる。キートップつき手帳タイプで操作しやすい。10ケタのデータメモ計算機能により、よく使う為替

池対応などの機能をもっているので、語学学習だけでなく、音楽テープも十分楽しめる。

ボリューム、リピート操作ができるリモコンがついたイヤーレシーバーを付属している。通勤・通学の電車の中でも手軽にテープ学習ができる。価格は2万9000円。(問い合わせ：03-448-2200)

ヘッドホンステレオ アンプ内蔵ミニスピーカー

SC-A9《DoUp》

アイワ㈱は、ヘッドホンステレオやポータブルCDなどの音を手軽にモニターできるAC／DC対応アンプ内蔵ミニスピーカー「SC-A9」(愛称：DoUp) を発売した。幅116×高さ116×奥行き100mmのミニサイズなので、机の上やベッドサイドなどに置いて手軽に使える。また、DC対応なのでアウトドアでも幅広く活用できる。電

源はスピーカー1個につき単2電池4個。実用最大出力2.8Wブースターアンプ内蔵、80mmコーン型フルレンジスピーカーを採用した。

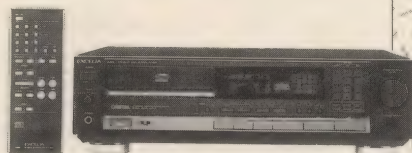
入力信号により自動的に電源が入るオートパワースイッチング回路、パワーインジケーターつき、ボリューム調整が可能だ。価格は8800円。(問い合わせ：03-835-1378)

小信号時のノイズ、ひずみを大幅に改善　CDプレイヤー

EXCELIA XC-007

アイワ㈱は、独自のデジタル技術により音質をいちだんと向上させた高性能CDプレイヤー「XC-007」を発売した。DATなどデジタル機器の開発を通して得たノウハウを使って、メカ設計のうえでは〝制振・防振〟設計を、回路設計のうえでは〝デジタル・アナログ分離・独立〟設計を徹底させ、完成度の高い高制振メカを実現している。さらに、デジタルRECキャリブレーションを内蔵させることにより、高音化、高機能化をはかったものだ。

デジタルRECキャリブレーションを内蔵することにより、CDからDAT、Cカセットへのダビングを最良の状態で行えるようにしている。下段のディスプレイでトラック、インデックス、1曲経過時間を、上段のディスプレイで全曲残量時間を読むことができる。さらにボタンの切りかえで下段には1曲残量時間を、上段には全曲経過時間を表示する。

あらゆるシステムに同時対応、デジタル出力2系統(光・同軸)、アナログ出力2系統 (バリアブル・フィックス) をもつ。デジタル出力オン／オフスイッチつき。多彩な機能も手もとで操作できるリモートコントロール採用。自由にプログラムできる20曲ミュージックカレンダーをもつ。価格は8万9800円。(問い合わせ：03-835-1378、販売促進課、川本)

美しいピアノ音 ずばり自然楽器音を内蔵

カシオトーン8機種

カシオ計算機㈱は、デジタルサンプリングによる実際のピアノや自然楽器の音

レートや商品価格などを記憶させておくと、必要時にそのデータを呼び出し、そのまま計算に使える。価格は3500円。(問い合わせ：03-260-1161)

1mmを切った超薄型 大人のカード電卓

RC-800

電卓や時計などのカード商品は、携帯性・デザインにすぐれているため、急速に注目されるようになった。そして、いろいろなジャンルに広がっている。

カシオ計算機㈱は、カード入れにも十分収まる1mmを切った薄型デザインのカード電卓「RC-800」を発売した。本体色は、ゴールド、ホワイト、グレーの3タイプがある。ゴールドタイプは、全体をゴールドで統一し、さらに色調の異なるゴールドの文字を立体的に加えて豪華な感じ、また、ホワイトタイプ、グレータイプは、より高級なイメージをかもしだすために、角度によって見え隠れする柄を使っている。

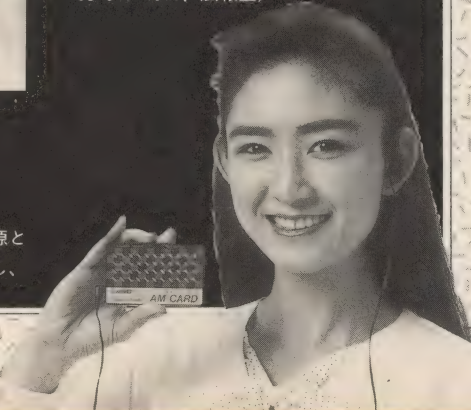
計算機能としては、四則計算に加え、独立メモリー、四則定数計算、開平計算、マルチパーセントなど実務に役立つ機能を装備し、ステータスと個性的なセンスを感じさせる。価格は4000円。(問い合わせ：03-347-4811)

驚異的な電池寿命 カードラジオ

RD-25

カードラジオは、手軽な情報入手源として貴重な存在になっている。しかし、電源として主に使われているリチウム電池は高くつくのが難点だった。

カシオ計算機㈱は、電卓なみの0.9mWという低消費電力を実現して、薄型リチウム電池1個で連続約1000時間 (同社従来機の約3.3倍) という驚異的な電池寿命を実現したカードラジオ「RD-25」を発売した。1日1時間使用する人なら、約3年間も電池を購入する必要がない。

本体は厚さ4.9mmのクレジットカードサイズ、しかもわずか32gと軽いのでワイシャツの胸ポケットにもラクに入れることができる。価格は4980円。(問い合わせ：03-347-4811、広報室)

などいろいろな音色を内蔵したCD音源を開発、電子キーボードの「カシオトーン」シリーズに搭載し、計8機種の発売を開始した。

このCD音源は、実際の楽器音からデジタルサンプリングして作ったもので、これまでの合成方式の音源では実現できなかった自然楽器のリアルな音を出せるようになったそうだ。

とくに一般に最もよく親しまれていて、最も完成された楽器といわれるピアノの音は、低音のどっしりした響きから高音のぬけのよさまで、本物と同様の豊かさを実現しているという。

このカシオトーンシリーズは、CD音源によるプリセット音を自由に組み合わせて好みの音色をつくることができ、プリセット20音色ならば最大210通り、30音色ならば最大465通りの色とりどりのサウンドが楽しめる。

また、森の中や海辺、街の騒音など、いろいろなところで音を収録し、演奏するときの演出に使えるサウンドエフェクト機能をもっている。

さらに、左右でわずかに音のピッチをずらして音の厚みを増したり、左右の音のアタックを微妙にずらして音の空間的な広がりや自然な余韻を得たり、さらに音が左右に移動してパーカッションやサウンドエフェクトなどの音色を出すことができるなどの効果が使える。

このほか、MIDIなど、いろいろな機能をもった楽器がそろっていて、目的に応じて選ぶことができる。価格は、ミニ鍵盤タイプ2万4800円～3万9800円。標準鍵盤タイプが3万3800円～6万9800円。(問い合わせ：03-347-4811)

サンプリング機能搭載 2段鍵盤ミニキーボード DM-100

カシオ計算機㈱は、サンプリング機能と合わせて、1台でさまざまな演奏が楽しめるミニキーボード「DM-100」を発売した。

DM-100は、上下2段のミニ鍵盤(上32鍵・下49鍵)を備え、豊富なプリセット音で演奏の幅を大きく広げた。上鍵盤と下鍵盤で別々の音色を設定し演奏中に異なる音色を弾き分けたり、また、上鍵盤に人の声や動物の鳴き声などをサンプリングする機能を搭載しているので、サンプリング音を曲の途中でアクセントに用いるなど、1台でさまざまな演奏が楽しめる。

サンプリング機能は、身のまわりにあるさまざまな音を音源に演奏することができるもの。さらに、サンプリングした音色を最大4種類記憶でき、また、音の鳴り方を加工するエンベロープ機能、鍵盤を押さえている間は音を鳴らし続けるループ機能、音を逆再生するリバース機能などをもっている。

自然楽器そのもののリアルな音色を実現するCD音源を採用した下鍵盤20音色のなかからは、自由に2音色を選び、重ねて発音させることができる。これにより、音に厚みや広がり、歯切れのよさなどが出てくるので、好みに合わせて最大210通りの多彩なサウンドが楽しめる。

CD音源によるドラム・パーカッションのリアルな音色を使った20種類のオートリズムを内蔵、ロック・ディスコなど、歯切れのよいリズムが楽しめる。演奏と同時にリズムがスタートするシンクロスタート機能や、演奏にアクセントをつけるフィルイン機能もついた本格的なオートリズムだ。鍵盤を指1本で押さえるだけで、リズムと連動してベース、コードが自動的に演奏されるので、初心者でも簡単に伴奏つきの演奏が楽しめる。自分でコードを押さえて自動伴奏させることも可能だ。価格は4万9800円。(問い合わせ：03-347-4811)

管楽器を簡単演奏 デジタルホーン DH-100

楽器演奏は楽しいけれど、ある程度のテクニックはどうしても必要になる。カシオ計算機㈱は、こうした楽器と人とのへだたりを、電子技術によって埋めていくことをテーマにして、さまざまな電子楽器開発を行っている。

そして今度は、だれでも簡単に演奏できる電子管楽器「デジタルホーンDH-100」を発売した。これまでの管楽器のように、くちびるを振動させるというような技術も必要がなくなった。

指使いはリコーダーとほぼ同じなので、リコーダーが演奏できる人なら簡単にマスターできる。また、3つの音階キーで、「ド」～「シ」の各音階を演奏するカシオ独自の運指で演奏も可能だ。

本体に音源を内蔵しており、サキソフォン、トランペット、シンセリード、オーボエ、クラリネット、フルートの6種類のプリセット音で演奏できる。またスピーカーも内蔵しているので、外部のアンプなどと接続しなくても手軽に使うことができ、ヘッドホンを使って夜間に演奏を楽しむことも可能だ。

息を吹きこむ強さにより、音量の大きさや音質の変化をコントロールできるので、管楽器ならではの感情のこもった演奏ができる。

また、息を吹きこまなくても、音程キーを押さえるだけで音が出る〝練習モード〟があり、指使いの練習にたいへん便利だ。音域は、リコーダー類似型運指で2オクターブ半、カシオ独自の運指で4オクターブと広い。

2つの音程間をなめらかに移動させるポリタメント・エフェクト機能を搭載している。またキートランスポート機能により、全体の音域を移動することができるので、実音の譜面、移調した譜面のどちらにでも対応でき、またむずかしい調の曲でも自分の演奏しやすい調に変えて演奏できる。

MIDI OUT端子を搭載しており、サンプリング楽器やシンセサイザーなどの外部のMIDI音源と接続することにより、プリセット以外の音色でも演奏できる。息の強弱による演奏情報を送信するので、外部のMIDI音源でも内蔵の音源と同じように豊かな感情表現ができる。価格は3万3000円。(問い合わせ：03-347-4811)

RANDOMFILE

インフォメーション

超時空間の戦いが再現 ハイテクニックを同時収録
シミュレーションビデオ

コナミは、ゲームファンに人気の「グラディウス」シリーズのシミュレーションビデオソフトとして、「グラディウスII～GOFERの野望～」と「コナミ・シューティング・ベスト」の2種類を発売した。シミュレーション画面をダイレクトにビデオ化したもので、スピード感いっぱいの映像とリアルなサウンドがそのまま楽しめる。また、スーパープレイヤーがみずから明かすハイテク攻略法、ゲームメーカーからのメッセージが入った解説書がつく。価格は「グラディウスII」が3500円。「シューティング・ベスト」が9800円。(問い合わせ：03-264-5678)

オリジナルデータプレゼント ギャルコンテスト
今夜も朝までパワフル麻雀

デービーソフト㈱では、4つのモード選択で親しまれている麻雀ゲームの「今夜も朝までパワフル麻雀」のオリジナルギャルデータが当たる「ギャルコンテスト」を実施している。このゲームには、7人の女の子が登場する〝エキサイト麻雀〟があるが、このなかのいちばん好きな女の子を選ぶというコンテストだ。

応募方法は、官製はがきに、①好きな女の子の名前、②その子を選んだ理由、③住所・氏名・年齢、④希望の機種とメディアを記入して、「〒060 札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル デービーソフト株式会社 パワフル麻雀〝ギャルコンテスト〟係」へ。6月30日締め切り(当日消印有効)だ。

締め切り後、応募はがきを集計し1位の女の子を決定。1位に投票した人のなかから抽選で、500名にその女の子のデータディスクがプレゼントされる。(問い合わせ：011-251-7462)

日コン連の新サービス J&P HOT LINEに登場
REVOLB SIG

日本でいちばん大きいパソコンユーザー団体、日本コンピュータークラブ連盟(日コン連)では、上新電機のBBS「J&P HOT LINE」上で、同連盟芸術団体部に所属するセミプロのロックバンド〝REVOLB〟(リボルブ)についての情報サービス「REVOLB SIG」を開催した。REVOLBは、シルクロード博開催中の奈良を拠点に活躍している男3人女2人、平均年齢23歳の実力派バンドで、「FIRE STONE」、「ONE NIGHT」など数々のヒット曲をもち、奈良県下では、NO.1の知名度・人気を誇っている。

このSIGでは、電子メールでのファンレター受け付けおよび返答、BBSでのコンサート情報の提供、PDSでのREVOLB全ヒット曲のミュージックソフトの提供などを行っている。

とくに、REVOLBのヒット曲については、それらの曲をBGMなどに使用したソフトを発売しても、著作権の問題はないので安心して利用できる。

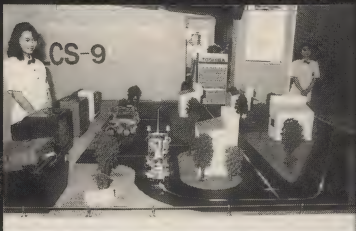
32ビットマイコンなどが話題
「マイクロコンピュータショウ'88」開催

5月11日から14日までの4日間、東京・平和島の東京流通センター大展示場で、「マイクロコンピュータショウ'88」が開催された。このショーは、いろいろな電子機器部品や応用機器、周辺機器など、マイコンを使った製品に関して展示するもので、今年は62社が参加した。

今年のテーマは、「マイコン・かぎりなき創造の世界」。8ビット、16ビット、32ビットなどのマイコンや、広い利用技術が展示されていた。なかでも、次世代のパソコンの頭脳となる32ビットマイコンを出展したコーナーは、どこもたいへんなにぎやかさだ。一方では集積技術の進歩によって、いっそうコンパクト化したパソコンやワープロなど、各種エレクトロニクス機器も注目を集めている。

各メーカーは、自社マイコンの性能をアピールするため、ロボットを走らせたり、ディスプレイに表示するなど、楽しくわかりやすい展示が印象的だった。

▲マイコンロボットを走らせるために簡単なプログラムを考えさせた三菱電機の展示。

▲32ビットマイコンV70によって制御するNECの「ロボット・コンダクタ」の展示。

▲8ビットマイコンを使った東芝のロボット実演コーナー。

▲システムノートを電子化したという三洋電機の「ES'100」の展示。

初心者でもOK！

総チェック特集 ALL CHECK！

このごろの

パソコンをワープロとして使う、というのは、コンピュータの使い方では、現在ではわりとメインなもの。コンピュータはわからないけど、ワープロソフトなら使えるという人も多い。

そういったワープロの普及にともない、ワープロもいろんな人に、いろんな使われ方をしている。ワープロ独自の「文章作法」というのもあるようだ。

たとえば、今回この企画のメインスタッフであるライターの「哲」氏などは、まずカギになるような文をとりあえずワープロにたたきこんでおいて（こんな表現がピッタリくるくらいなのだ）、それから、その文と文の間を埋めていって、1つの文章にまとめてしまう。それを見ていると、ナルホドと思うけど、こういったことはワープロでしかできない書き方ではある。最近では、そんな書き方に対応した「アイデア・プロセッサー」というモノまである。

訂正がカンタンにできる、というのもワープロの特徴。とにかく、なんでもいいから書いてしまって、ということもできるわけだ。

あるいは、ワープロそのものを使うことが楽しい、という人もいる。新しいコトが好きな人と、あとはある種のアブナイ(?)ヒトたちだ。

かくいう担当者（つまり、ボク）は、わたくしごとでヒジューに恐縮であるけど、じつは字がキタナイのである。「日ペンの美子ちゃん」もビックリ！というヤツである。そんな理由でお世話になっているわけだけど、こういった連中も多いハズ。

人それぞれ、ワープロを使う理由はあると思うけど、ごくシンプルに考えれば、これもペンと同じく、「書く」という一つの道具であって、それ以上でもそれ以下でもない。「ワープロの弊害」ということがよくいわれる。いわく、「字を覚えなくなる」とか「情緒がない」とかね。でも、ワープロは（コンピュータもそうだけど）、一つの手段である。別に、それがすべてではない。選択肢が1つふえたと思えばいいのだ。

ワープロ用語集

ワープロには独特の業界用語が使われる。本文ではいちいち説明しないので、ここでまとめておこう。

【変換】

変換方式については、連文節変換がしっかりしておれば、それで十分で、自動変換や一括変換は無用という意見も多い。変換に行きづまれば、原始的な方法へさかのぼって、最後は漢字コード表にたどり着く。

[16進数入力]　コンピュータの内部では、漢字やかなは、すべて数字で管理されている。たとえば「日」は、467Cという2つの16進数で表現される。漢字コード表を見ながら、16進数を直接入力していく方法。

[単漢字変換]　読み1字ごとに入力して、これに対応する漢字を拾っていく方法。たとえば「ヒ」または「ニチ」とカタカナで入力すると、この読みに対応する漢字がずらりとならぶから、そのなかから1文字選ぶ。

[熟語変換]　単漢字変換を熟語のレベルまでに適用した方法だ。たとえば「へんかん」と読みを入れると、対応する漢字熟語がいくつか表示されるから、そのなかから正しいものを選ぶ。固有名詞のような漢字熟語には強い。

[複合語変換]　複合語というのは、「甲子園球場一塁側指定席」とか「東京都中野区大和町」のように漢字が集まってできる名詞である。文節変換では、うまくいかないときの補償的なモードである。

[単文節変換]　文節変換とは「表示する」とか「美しい」などのように、活用形や助詞がついたままでも変換に応じてくれる方法だ。文節を1つずつ変換するのが単文節変換である。文節の区切りは、ユーザーが指示する。

[連文節変換]　日本語の文は、結局のところ文節の集まりである。長い文でも文節単位まで分解すれば変換しやすい。文節の区切り方をうまくとれると正確な変換になる。文節の区切りがヘタだと、とんでもない変換をしてしまう。一括変換や逐次自動変換は、連文節変換を極限まで適用しようというアイデアである。

[自動変換]　かなを入力していくにしたがい、文節の区切りを自動的に判定して、あたまから順に変換していく方法。文節の区切りは、どんなに長くても、コンマや丸で終わるから、これらを読んで変換にかかる方法もある。

[一括変換]　何文字かをまとめて先に入力し、あとで一挙に変換する方法。500文字まで可能なフロント・プロセッサーもある。これも連文節変換をくり返し適用している。

【フロント・プロセッサー】

日本語ワープロからかな漢字変換システムだけをとり出して、ほかのソフトに組みこめるようにしたもの。表計算ソフトやデータベース、グラフィックツールなどのアプリ

ワープロソフト

CHECK!1
ワープロソフト紹介
CHECK!2
ワープロソフト初体験
CHECK!3
ここがいいたいワープロソフト

もちろん、「モノを書く」ということは、長い歴史のある一つの文化である。「情緒的」になるのはわかるけど、それなら「ワープロ」は、その中の新しいカタチとして認めてしまおう。新しいものができても、古いものと共存してしまうというのは、日本文化の特色なんだけど、これについては、ここではくわしくはいわない。

それはそれで、むずかしく考えずに使ってしまえばいいのだ。コンピュータは、本来自由なものだから、どう使ったっていいハズだ。それに、どうカッコつけたって、いってしまえば、道具にすぎないのだからね。

で、「ワープロソフト特集」である。

パソコンのワープロソフトは、ゲームをのぞけば、いわゆる“売れ筋”というヤツで、それこそいろんなタイプがある。チェック1では、そんななかで代表的なものを紹介してみた。

チェック2では、ワープロなんて使ったことがない、という編集部の中の自称「原稿用紙派」に、じっさいにワープロソフトを体験してもらった。

最後のチェック3では、いいたいことをいってしまおう。ご自身でも仕事に活用され、しかもそのワープロソフトに対しては一家言をもつSF作家・翻訳家の矢野徹先生をゲストにお迎えして、ワープロソフトのあれこれについて、座談会を行った。

以上が、メニューだ。(担当シェフ?　S)

ケーションソフトから日本語を使える。初期のフロント・プロセッサーは、長い文章を打ちこむためではなく、あいさつなどの定型的な短文や人名、地名などの固有名詞を入力するのに向いていたようだ。最新のフロント・プロセッサーは、それなりに高機能で日本語をあつかうには欠かせないツールに育ってきている。フロント・プロセッサーを固定すると、アプリケーションごとに異なる日本語の入力法を覚えなくてもよい。

【辞書】

かな漢字変換のための一覧表。読みに対応する漢字熟語や動詞の活用形などから引ける語句をまとめたもの。辞書の編成の仕方によって、変換の精度と使い勝手が決まってくる。学習の成果も記憶できるようになっているので、使いこむほど手になじんでくる。辞書のサイズは、年々大きくなる傾向にある。

【禁則処理】

行末に ）〕］｝〉》’”】、。などの記号が来たとき、これらの記号が次の行頭にこないようにする処理。禁則処理をした行は、1文字多くなる。

【印刷】

印刷の書式（スタイル）は、ワープロによっていろいろあるが、代表的な機能について説明しておこう。

［袋とじと段組み］　1枚の用紙を真ん中から半分に折って、とじられるように印刷するのが袋とじ印刷である。1枚の紙を2ページに分けて使うやり方。これに対して、段組み印刷とは、同じ紙に同じページをいくつかのカラムに分けて印刷するやり方。

［差しこみ印刷］　年賀状などで、あいさつはそのままにして、住所を差しかえたいときに使う。

［割り付け］　文字間を制御する機能。文書の体裁を整えるために使われる。見出しを中央に置きたいときは、中央寄せを指定し、ローゴマークのように字間が開いては困るときは、密着割り付けを指定する。均等割り付けは、字間を均等に割りふって印刷する機能。

［罫線と枠］　表組みや図形用の枠を確保する機能。

文字の種類の例

全角、ﾊﾝｶｸ、横倍、縦倍、4倍角

下つき、上つき
シタツキ　ウエツキ

文字修飾の例

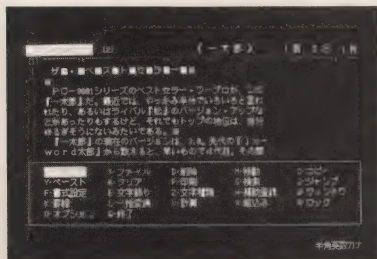
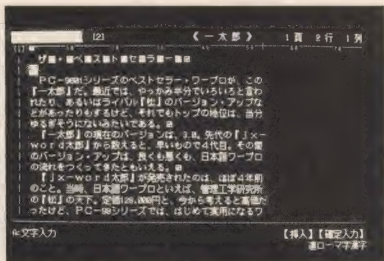
網かけ、反転、強調、傍点、下線、上線

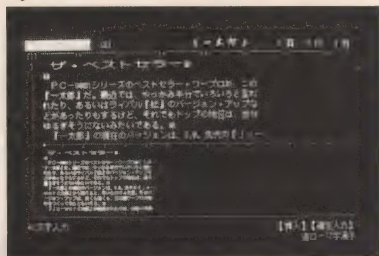
機種別ワープロソフト紹介

さて、ワープロソフトといっても、機種や用途によって、それこそいろんなタイプがある。いったい、なんでこんなにあるんだ！と思いつつも、ここでは各機種ごとに、代表的なワープロソフトを紹介してみよう。

だれにでもOK 一太郎

ジャストシステム　58,000円
PC-9800シリーズ(メモリー640Kバイト) 5インチ2DD/2HD、3.5インチ2DD/2HD、8インチ2D

PC-9801用のベストセラーワープロが、この「一太郎」。豊富な機能で、だれでもそれなりに使える。いわば、平均的な、スタンダードタイプ。

機能が多いので、選ぶのも大変。ESCキーを押すとメニューが出るが、目的の機能まで行くのが、けっこうめんどうという意見も。

マルチウインドー機能を使って、画面を分割。さらに、一方を縮小画面にして、レイアウトを参照しながら編集。こんなワザもできる。

ザ・ベストセラー

PC-9800シリーズのベストセラー・ワープロが、この「一太郎」だ。最近では、やっかみ半分でいろいろといわれたり、あるいはライバル「松」のバージョンアップなどがあったりもするけど、それでもトップの地位は、当分ゆるぎそうにないみたいである。

「一太郎」の現在のバージョンは、3.0。先代の「jx-word太郎」から数えると、早いもので4代目。その間のバージョンアップは、よくも悪くも、日本語ワープロの流れをつくってきたともいえる。

「jx-word太郎」が発売されたのは、ほぼ4年前のこと。当時、日本語ワープロといえば、管理工学研究所の「松」の天下。定価12万8000円と、今から考えると高価だったけど、PC-98シリーズでは、初めて実用になるワープロとしてそれなりに人気もあり、また売れていたソフトだった。そこへ登場したのが、この「jx-word太郎」だ。5万8000円という低価格な値段設定と、「松」にも劣らない高機能を武器にし、とくに日本語ワープロで重要だった「かな漢字変換」の能力では、「松」が文節変換であったのに対して、連文節変換を採用。「松」に一気に差をつけたのである。

2代目は「一太郎」と命名（昭和60年）された。かな漢字変換システムを「ATOK 4」にバージョンアップし、「一太郎」から切りはなして、MS-DOS上のほかのソフトでも使えるようになった。いわゆる、フロント・プロセッサーというヤツである。ほかのソフトで、ワープロと同じかな漢字変換システムが使えるようになったわけだ。これは、「VJEシリーズ」(当時は、VJE-α)」とともに、ほかの「FIXER」や「刀」などといったフロント・プロセッサーのはしりだったのである。

「一太郎」のバージョンアップ版が、「一太郎 ver 2（なんで、二太郎にならなかったんだろう）」(昭和61年)。変換シ

ステムは、ATOK 5 になり、連文節変換に加えて、自動変換システムも採用。一度漢字に変換されたものも、また再変換ができる「再編可能モード」もつけて、さらに使いやすさをねらった。まあ、自動変換は、便利なことは便利だけど、変換率が90％程度で、まだあまり実用的とはいえないみたいだけど。あと、このバージョンでは、ほかのMS-DOS上で動くグラフィックツールの絵を切りとって、「一太郎」の文書の中にとりこむ「イメージ・カッター」機能も搭載し、イラスト入り文書の作成さえも可能になる。カラー印字にももちろん対応。そのほか、文章の編集もブロック単位の指定ができるようになるなど、機能的にはほぼ今のバージョンとそれほど変わりない。

で、今のバージョンが「一太郎　ver 3」（昭和62年）変換システムも、ATOK 6 に変更されたけど、いまいったように、それほど大きな変更はない。それでも、ユーザーからの意見をもとにした細かい改良点は、数多い。ハードディスクの普及に合わせて、コピープロテクトをやめたのも、時代の流れである。

現在「一太郎」には、図形プロセッサー「花子」のほか、イメージライター「シルエット」、日英ワープロ「デュエット」といった新しいファミリーもでてきている。「一太郎」自身も、年内にはバージョンアップする予定である。

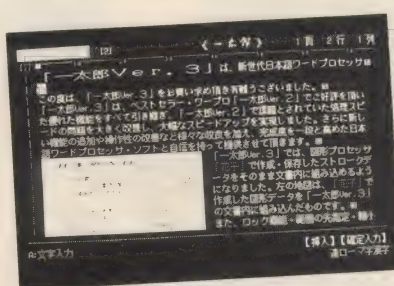
バランスのとれた機能

トップセールスを記録するだけあって、「一太郎」の機能は、日本語ワープロソフトのスタンダードなものといえる。文書を作るうえでは、足りない機能はほとんどない。むしろ、豊富すぎるくらいだ。

かな漢字変換はATOK 6 を使い、100字までの連文節変換ができるほか、自動変換も可能だ。文字サイズは、全角、縦倍、横倍、4 倍角が漢字をふくむすべての文字が、また半角は英数カナ、¼角は英数カナとひらがなが、それぞれ使える。文字の種類は、ver 3 では、特殊な文字として、フランス語やドイツ語の特殊記号（アクサンとかウムラルト）をふくんだアルファベットをはじめ、多くの特殊文字、記号を使用することができる。そのほか、罫線、アンダーライン、網かけなどの文字飾りも、数多くの種類があるし、カラー印字もできたりする。

編集機能も充実している。複写、移動、削除は、文字／行単位のほか、ブロック単位での指定が可能だ。ver 2 で標準装備されたイメージ・カッターは、イラストなどの図形編集機能をも「一太郎」につけ加えたもの。グラフィックツールとしての機能はないけれど、ほかのグラフィックツールでかいた絵を持ってきて、それを拡大／縮小、あるいは一部を切りとって、文書の好きな場所にはめこむことができるわけだ。

ほかにざっと機能を見てみると、一度に 2 つの文書が編集可能、最大 4 つのウインドーが開けるマルチウインドー――編集画面を 4 つまで分割して編集する――機能もある。印刷では、袋とじ、タックシール、原稿用紙印刷のほか、画面上で確認はできないけど、3 段までの段組み印刷もできる。定型文書に便利な、文書内の文字を変更不可にするロック機能や、簡単な文書内計算機能があるなど、はっきりいって、いたれりつくせりといった感じ。ユーザーによっては、いらない機能もけっこうあると思うんだけど、逆にそれが多くのユーザーに受け入れられる原因でもあるようだ。しかしその結果、システムがしだいに重厚長大になってしまい、「jx-word太郎」が256Kバイトのメインメモリー（注．それでも、当時のPC-9801Fは、128Kバイトだったのだよ）で動いたものが、今の「一太郎　ver 3」は、640Kバイトのメモリーをフルに必要とする。システム・ディスクも、ついに 1 枚ではすべて入りきらなくなった（それでも、1 枚のシステムで動かないことはないが……）。じつに、大げさなシロモノなのである。

とはいえ、これだけの機能を一つにまとめあげたのは、サスガ。個々の機能、たとえば変換効率とか、印刷機能、スピードなどを比べれば、ほかにもすぐれたワープロはあるけれど、機能のバランスでは、「一太郎」が上手、ということになる。比較的初心者にも使えて、しかも口うるさい上級ユーザーも、それなりに満足できる。そんな、だれにでも使える数少ないワープロなのである。

イメージカッター機能を使えば、ほかのグラフィックツールから絵をとりこむことも可能。もちろん、カラー対応だ。

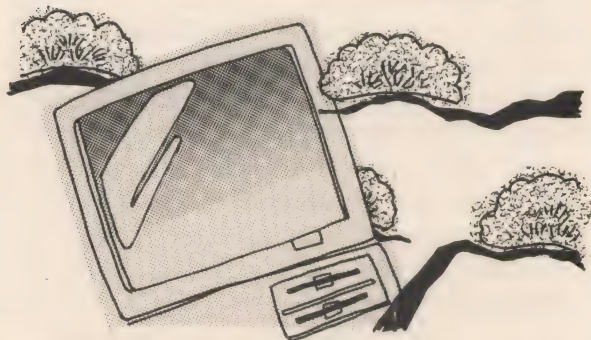
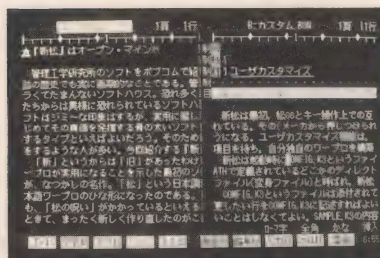
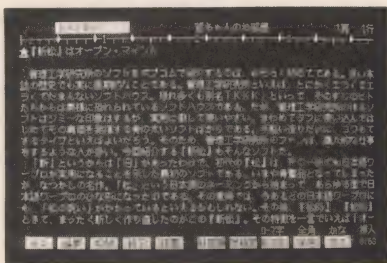
スペック

変換：自動変換、一括変換、連文節変換、複合語変換
文字サイズ：全角、縦倍、横倍、4 倍角
　　半角（英数カナ）、1/4角（英数カナひらがな）
装飾：網かけ（7 種類）、アンダーライン（15種類）、取り消しライン（3 種類）、強調文字、カラー
編集：センタリング、右寄せ、左寄せ、密着／均等割付
　　複写・移動・削除（ブロック単位で指定可）
　　文字列の検索・置換、罫線（15種類）

イージーオーダーのよさ

新　松

管理工学研究所　58,000円

PC-9800シリーズ（メモリー512Kバイト）5インチ2HD
3.5インチ2HD

文書を入力するときの基本的な画面。できるだけシンプルな画面デザインにしてある。下側に表示してあるのは、ファンクションキー。これをまわして、いろんな機能を選択する。

画面を左右に分割したところ。画面の分割は上下にも設定できる。画面上の文書の間でカット・アンド・ペーストができる。

スペック

変換：連文節変換、複合語変換

文字サイズ：全角、縦倍、横倍、4倍角
　　半角、1/4角（英数カナのみ）

装飾：網かけ（6種類）、反転、強調、傍点（10種類）
アンダーライン・中線・上線（10種類）、囲み（10種類）、カラー

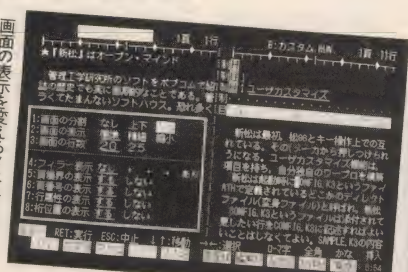
編集：センタリング、右寄せ、左寄せ
　　複写・移動・削除（ブロック単位で指定可）
　　文字列の検索、置換、罫線（10種類）

新松はオープン・マインド

管理工学研究所のソフトをポプコムで紹介するのは、おそらく初めてである。長い本誌の歴史でもじつに画期的なことである。管理工学研究所といえば、とにかくエラくてエラくてたまんないソフトハウス。おそれ多くも別名「KKK」といって、そのスジの人たちからは異様におそれられているソフトハウスである。だが、管理工学研究所の作るソフトはジミ〜な印象はするが、実用に徹して使いやすい。きわめてタフに使いこんで初めてその真価を発揮する骨の太いソフトばかりである。手堅い作りだけに、コワもてするタイプといえばよいだろう。そのため、管理工学研究所のファンには、職人的な仕事をするような人が多い。今回紹介する「新松」もそんなソフトだ。

「新」というからは「旧」があったわけで、初代の「松」は、PC-98でも日本語ワープロが実用になることを示した最初のソフトである。今や骨董品となってしまったが、なつかしの名作。「松」という日本調のネーミングから始まって、あらゆる面で日本語ワープロのひな形になったものである。その意味では、今あるどの日本語ワープロにも、「松の呪い」がかかっているといえるかもしれない。その後、「松85」、「松86」ときて、まったく新しく作り直したのがこの「新松」。その特徴をひと言でいえば「オープン・マインド」である。画面のデザインから始まって、キーの割り当て、辞書の中身に至るまですべてオープンにしてしまった。極端にいえば、管理工学研究所は日本語ワープロを作るための素材をユーザーにひととおり提供しただけなのだ。なにしろ、標準のフロント・プロセッサー・松茸２をはずしてATOK６にしても使えるのだから、ビックリ。ユーザーの成長に合わせて変化できるというのは画期的である。いかにして「新松」を作りかえるかはK３ファイルに凝縮されている。K３ファイルについて、説明する前に「新松」の主な特徴を箇条書きにしておこう。

①K３ファイルで変身可能
②編集できる文書の大きさはほとんど無限
③同時に編集できる文書の数は10まで
④カット・アンド・ペーストなどの編集機能が充実
⑤スクロールやカーソルの動きが速い
⑥文書を印刷するときの指定が豊富

画面の表示を変えるメニュー。画面の表示を精細モードにすると、ほとんどDTPになってしまう。縮小モードは全体のレイアウトを見るのにつごうがいい。

⑦「鶴」(イメージ編集ツール)がついてくる

今回は、ワープロが主体なので「鶴」については触れない。

K3ファイルは別世界への案内役

日本語ワープロにかぎらず、アプリケーションソフトというものは、初めは覚えるだけで精いっぱいなのだが、使いこむにつれて不満が積もるもの。たとえば、画面のレイアウトがそうである。にぎやかな画面は、初めは、ガイド役を果たしてくれるかもしれないが、使い慣れてくるといかにもうっとうしい。そこで、画面のレイアウトをある程度ユーザーが自由に変えられるようにしておくといいだろう、というのがK3ファイルの出発点だ。ユーザーカスタマイズである。その心は、自分の好みに近づける方法を積極的に用意することだ。「新松」は、システムを立ち上げるときにK3ファイルの内容に応じてさまざまな設定をするようになっている。ぼくのK3ファイルは写真のように、画面ができるだけシンプルになるようにしてある。長い時間つき合っていてもチラチラしないように設定してある。

もう1つは、キーの割り当てである。ワープロによって、操作法は少しずつ異なる。せっかく慣れたのに、ソフトが変わるたびに新しく覚え直すのは大変だ。そこで、キーの割り当ても自由にできるようにしておけば、これまで慣れ親しんだワープロと同じ操作法にできるので違和感はなくなる。

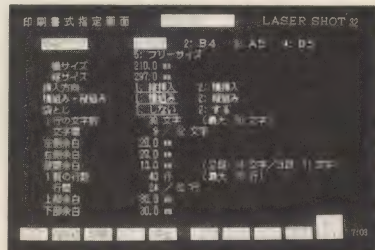
K3ファイルでユーザーが変えられる項目は、400項目にも上っている。これらを事細かに指定し直すと、自分だけのワープロを作ることができる。できるだけオープンにすることにより、ユーザーの好みに合わせて作り変えられるように配慮してある。こんなソフトは今までなかった。ユーザーが勝手に作り変えられるようにしておけばフラストレーションはたまらない。

長文作成に威力を発揮

「新松」では、10までの文書の編集が同時にできるようになった。

1つの文書の大きさは、ディスクの容量に制限されるだけだから、ハードディスクなどの大容量記憶装置を利用した場合は、事実上無限の大きさの文書があつかえる。本を書くときなどは、頭から1文字ずつ埋めていくことはまずなくて、いろんな場所から少しずつ完成させていくものである。ワープロ時代の文章書きは、とにかく書けるところから始めて、あとで全体を再構成していくボトムアップ方式が能率的だ。作りかけの章や節をまるごと読みこんで、全体を仕上げていくことができるのだ。また、同じ画面に2つの文書が開けるので、右側にメモを置いて、左側で文を完成させていくことができる。文書の大きさに制限がないことと同時に10までの文書を編集できるというのは、もの書きならずともうれしい機能だし、これからは、なくてはならない機能である。

「新松」の印刷機能は、とても充実している。ヘッダやフッタをうまく使うと、ほとんど書籍のような作りで仕上げられる。イメージ編集もできるので、ほとんどDTPのノリである。レーザープリンターや液晶プリンターもきちんとサポートしているのは、好感がもてる。

印刷書式を設定する画面。プリンターはキヤノンのレーザー・ショットにしてみた。実際に使っているのはエプソンのVP-85K、NECのPC-PR601。

文節変換が基本

「新松」の問題は、かな漢字変換システムの松茸2にある。今となっては、ごくシンプルな連文節変換と複合語変換、単漢字変換しかサポートしていない。「新松」とつき合うコツは、短い文節なら正確な変換をしてくることに着目して、意識的に文節を短く区切るように習慣化することである。長くても3~4文節ごとに変換していくと、リズムにのれる。どんどん入力して、あとで変換のようすを見るようなやり方は合わない。長い文を変換させると、がっくりスピードが落ちる。また、苦手な語句を覚えてしまうのも手で、たとえば、「ごへんかん」と入力したときは、まず「誤変換」としてくれるとありがたいのだが、なぜかいつも最初は「御返還」と変換してくる。2番目は「御変換」である。その次は、「御」をかなにした「ご返還」である。対処の方法は、「誤変換」を辞書に登録するか、「ご・へんかん」と2文節に分けて変換するように心がけるかのどちらかになるだろう。このように接頭語に弱い傾向がある。

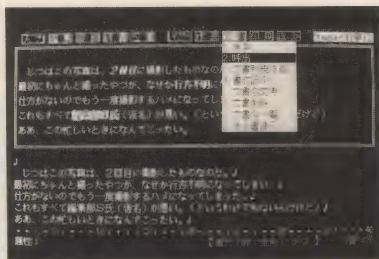
「新松」では、流行の自動変換はまるっきりサポートしないかわりに、辞書の中身を公開している。辞書の編成が自由にできるのだ。追加も削除も自在である。ただしヘタをするととんでもなく使いにくい辞書ができるかもしれない。辞書の中身(約6万語)を通読したかぎりは、ごくふつうの日本語がならんでいた。ひとむかし前のワープロのように、これでもかという誤変換に苦しめられることはない。

高機能が決め手

Shogun 2

サムシンググッド　　34,800円

PC-8801SRシリーズ　5インチ2D/2HD

これはリアルモード。上のウインドーには装飾などのようすもそのまま表示される。いろいろな機能な、プルダウンメニューにより選択するのだ。

まさに超高機能なワープロ

PC-8801SRシリーズ用に、超高性能総合型ワープロというふれこみで出てきたのが「将軍」である。超高性能総合型なんてわざわざいうだけのことはあって、かなりの高機能ワープロとなっている。およそワープロの機能として考えられることは、たいていできるようになっているのだ。

まず漢字への変換の方式としては、自動変換、一括変換、連文節変換の3種から選べるようになっている。自動変換というのは、カナで入力していくとどんどん勝手に漢字カナ交じりに変換していってくれるというもの。とくにある程度以上使いこんで辞書の学習が進んでいると、この方式の効果は大になる。一括変換は、変換キーを押すと入力した文字列をいっぺんに変換するもの。連文節変換は入力した文字列を文節単位で順番に変換していくものだ。

画面表示にもリアルモード、縮小モード、高速モードと3つのモードがある。リアルモードでは画面を上下2つに分けて、上の画面には倍角などの文字のサイズや、改行幅なども実際に印刷されるときと同じように表示するモード。縮小モードはリアルモードの画面を縮小して、より広い範囲を見わたせるようにしたもの。高速モードはこういった処理をしない、いわゆるふつうの表示画面で、よけいな処理をしないぶん表示速度が速くなる。

文字サイズもいろいろ選べる。すべての文字種について、縦方向は½、1、2倍に、横方向は½、1、2、3、4倍にできるので、¼角から8倍角までの15種のサイズが使えることになるのだ。また装飾や下線もそれぞれ31種あるから、いろんな効果が期待できる。

編集や作表などの機能も申しぶんなしだ。

このほかに簡単な表計算もできるし、かなり本格的なデータベース機能もついている。まさに至れりつくせりといった感じなのだ。

これだけ高機能なのに、「2」になってまた2つ機能がふえた。新しく追加されたのは、通信機能とグラフィック機能だ。

通信機能はそのままパソコン通信に利用できる便利なものだ。オートダイヤルはもちろん、アップロード、ダウンロードも可能で、ワープロで作成した文書をそのまま通信に使えるのだ。

グラフィックツールはわりと簡単なものだが、マウスやイメージスキャナーにも対応している。またワープロの文章を切りとってきて張りつけることもできるのは便利だ。じつはこのグラフィックツールの部分は、ダイナウェアから出ていた「ぱれっと」という印刷ツールのグラフィック部分を一部改良したもののようである。どういう経緯でこうなったのかは知らないが、もっとオリジナリティーを出してほしかった思う。

ここまでほとんどいいことずくめのように書いてきたが、じつは「将軍」には大きな欠点が1つある。それはスピードがおそいということなのだ。これは使っていてちょっとイライラしてくるほどで、「将軍」で長い文章を入力するのは精神衛生上あまりよろしくない。とはいっても、これはSR／TR／FR／MRの場合のことで、FH以降のクロック周波数に8MHzが使える機種（VAもふくめて）ならば、それほどひどくはないので安心してほしい。

グラフィックツールにはわりとシンプルな機能が中心。操作はマウスで行うのだ。アナログRGBにも対応している。

スペック

変換：自動変換・一括変換・連文節変換
文字サイズ：すべての文字種について、
1/4角から8倍角まで15種のサイズが指定可
装飾：網かけ・アンダーライン、それぞれ31種から指定可
カラー印字可
編集機能：センタリング・右寄せ・左寄せ
移動・複写・削除（文字・行・ブロック単位）
密着／均等割付・部分縦書き
文字列の検索・置換

初心者でもOK！

このごろのワープロソフト

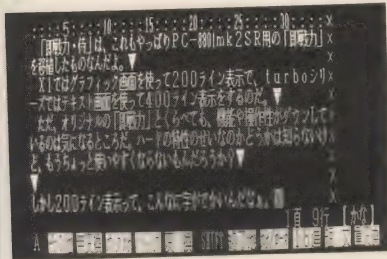
ワープロの原点

SamuRai

サムシンググッド　19,800円

PC-8801SRシリーズ　5インチ2D/2HD

X1/turboシリーズ　5インチ2D

FM-7/77/AV　5インチ2D/3.5インチ2D

200ラインにもしっかり対応しているX1版。ただしスピードはちょっとおそい。 turboシリーズだと400ライン表示ができ、スピードもアップ。

低価格なのが魅力

「即戦力・侍」は、以前から出ているPC-8801版とX1版のワープロ「即戦力」を「将軍」とのかね合いで、価格をグンと下げて出したものといえる。FM版はその移植というわけだ。

「即戦力」は、以前作家の矢野徹さんが、POPCOM誌上で絶賛していたことがあるから、覚えている人もいるかもしれない。確かに「即戦力」は、当時としてはけっこう使えるワープロだったといえるかもしれないけど、実際に使ってみると不便だなと感じるところもけっこう多かったりするのだ。でも、いろいろと文句をいいながらも、じつはこの原稿も88版の「即戦力」で書いているわけで、単に文章だけを書くぶんには、ごちゃごちゃと余分な機能がないぶん使いやすいともいえる。

とりあえず「即戦力」の機能を簡単にあげておこう。使える文字はすべての全角文字（第2水準漢字にも対応）と、半角、¼角のカタカナ、アルファベット、数字。全角文字は倍角、縦倍角、4倍角にもできる。変換は熟語変換で複合語などの重変換もできるようになっている。編集機能はけっこう充実しているので、とくに不自由はしない。袋とじ印刷もできるけど、15インチのプリンターがなければ、あまり使うことはないだろう。ひと口でいって、ワープロとして必要最小限な機能はすべてそろっているのである。

とはいっても、88に関してはその後もいろいろと多機能なワープロが出てきているので、新しく買おうと思っている人には、どちらかというとそっちのほうをおすすめしたい（ただしそれらはちょっと高いので、とにかくワープロが使えればいいというのなら、この「侍」で十分だ）。

ところがX1やFMをワープロとして使おうとすると、ワープロソフトがほかにほとんどない状況なので、たぶんこの「侍」あたりを使うことになるだろう。

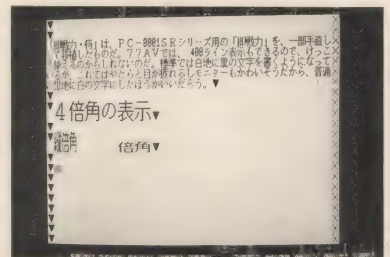
どちらも88版からの移植なので、基本的な機能はほぼ同じといえる。とはいっても、ちがうところもけっこうある（あいにく編集部に88版の「侍」がないので、「即戦力」との比較で書かせてもらう）。

まずX1版だけど、X1シリーズでは、200ライン表示、ターボシリーズでは400ライン表示（200ラインも可）になる。残念なのは、88版に比べて機能や操作性がやや劣っているのだ。具体的にいうと、縦倍角は使えないし、改行幅を部分的に変えることもできない。網かけやアンダーラインのパターンも1つしか使えないし、罫線も保護されないなどといったことだ。これらはハードの特性のちがいのせいだけとは思えないのだけど、実際のところはどうなのだろう（X1 turboには「将軍」も出ているから、そっちを使ったほうがいいかもしれない）。

FM版は88版とほぼ同じといえるけど、やや機能がふえている。たとえば、画面上4倍角文字もそのまま表示されるし、カラープリンターを使った場合、文字ごとに色の指定ができる。縮小表示機能もあって、全体的なレイアウトを見わたせるのは便利だ。それと、画面を白地に黒文字、黒字に白文字の好きなほうを選べるのだ。もっとも白地にしてしまうと、やたらと目が疲れるから、ふつうは黒地にしておいたほうがいいとは思うけど。

FM7／77／AVの全機種に対応していて、AV40では400ライントと200ライン表示が選べ、他機種では200ライン表示になる。また、第2水準漢字は、AVシリーズのみ対応している。88版に比べると、ちょっとスピードがおそいかなという感じがするけど、気になるほどではない。まあ、けっこう使えるワープロといえるだろう。

あとはもうちょっと説明書をわかりやすくしてもらえるとよかったんだけど。

3機種のなかでいちばん機能が充実しているのがFM版だ。縦倍角や網かけなども、しっかり画面上に表示することができる。

スペック

変換：熟語変換（重変換可）

文字サイズ：全角・横倍角、縦倍角・4倍角（X1は不可）
　半角・1/4角（英数カタカナ）

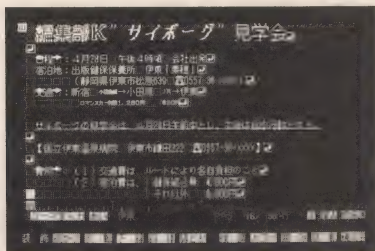
装飾：網かけ・アンダーライン、カラー印字（FM版のみ）

編集機能：センタリング・右寄せ・左寄せ
　複写・移動・削除（文字・行・ブロック単位）
　文字列の検索・置換、罫線

DTPなのだ

P 1

デービーソフト　　40,000円

PC-8800シリーズ　5インチ2D/2HD

「P1」の基本画面。文字サイズや文字飾りといった表現力が多彩なのが魅力。画面で、すべて確認できるのもいい。

パーソナル・パブリッシング

流行のDTP(デスクトップ・パブリシング) ライクな機能を、8ビットのPC-8801で実現してしまった、パーソナル・パブリッシング・ソフト。それが、「P 1」である。POPCOMでは、「'87年POPCOM大賞」(3月号) や「DTPレポート」(4月号) など、過去3回とりあげているので、もうおなじみといったところ。

なんといっても、表現力が多彩なのが特徴。文字サイズは、全角に始まって、縦倍、横倍、半角縦倍 (なんで、こんなのがあるんだ?)、4倍角、半角、¼角が、漢字をふくむすべての文字で使用可能。装飾も、反転、縁どり、斜体、強調、囲み、鏡文字 (いつもながら、不思議に思う機能)、網かけ、アンダーライン、カラーと豊富。組み合わせも、自由自在。しかも、すべて画面上で確認することができる。そのうえ、網かけとアンダーライン、それと罫線は、自分でパターンをつくることだってできるのだ。

グラフィック機能も、もちろん装備。イラストや図形、写真 (イメージ・スキャナーが必要) などが、文書内で簡単に編集できる。ワープロと同じ画面で切りかわるので、文章を見ながら、グラフィックの編集ができる。したがって、できあがりもイメージしやすい。

で、こうした機能をうまく使えば、かなり凝ったものを作ることができる。じっさいに使ってみると、これはなかなか楽しい作業だ。

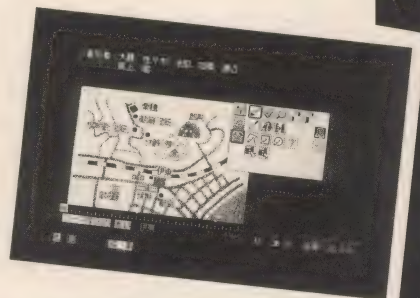
印刷機能も高水準。独自にフォントファイルを用意し、ふつうの明朝体のほか、ゴシック体での印刷も可能。これは、目新しい機能である。また、装飾文字なども、すべて24ドットで印字することができるので、画面だけでなく、実際に印刷されたものも、なかなかどうしてキレイである。

変換は重文節変換のほか、「SUPER春望II」と同じく、逐次自動文節変換APAXSも搭載。「SUPER春望II」より新しいだけあって、変換効率はさらにアップ。スピードも速くなった。キー操作も、「変換キー」を選択できるなど、こちらのほうが使いやすい。

ただし、8ビットでこれだけの機能があるせいか、全体的なスピードは、あまり速くない。とくにスクロールは、はっきりいっておそく、グラフィックを表示させたり、文字装飾を多用すると、なおのことおそくなる。キーの操作にスピードが追いつかなくなって、たとえば削除しすぎたりするのも欠点。また、禁則処理もあることはあるが、これも一般的な禁則システムでないのはマズイ。

どちらかというと、文章を入力するよりは、グラフィックをはじめ、多彩な表現力を使った、ビジュアルな文章を作るのに向いている。ワープロというジャンルをこえた、「不思議」で、しかも「遊べる」楽しいソフトだ。

なお、オプションで、通信機能をサポートする「P 1 TERM」、ほかのワープロソフトやMS-DOSのテキストファイル (2HD版のみ) をコンバートする「P 1 LINKS」も発売されている。

グラフィックの編集中。ワープロ画面のまま切りかわるので、イメージしやすい。もちろん、マウス対応。

スペック

変換：自動変換、重文節変換
文字サイズ：全角、縦倍、横倍、半角縦倍、4倍角
　　半角、1/4角 (すべての文字種で可)
装飾：反転、縁どり、斜体、強調、囲み、鏡文字、
　　網かけ (7種類)、アンダーライン (15種類)、
　　カラー
編集：センタリング、右寄せ、左寄せ、密着／均等割付
　　複写・移動・削除 (ブロック単位で指定可)
　　文字列検索・置換、罫線 (15種類)

選べるバリエーション
SUPER春望II

デービーソフト

プライマリー　PC-8801　17,800円(5インチ2D)/19,800円(5インチ2HD)

X1　17,800円(5インチ2D)

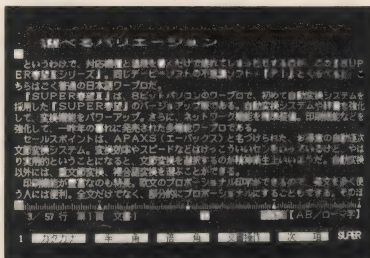
ビジネス　PC-8801　27,800円(5インチ2D)/29,800円(5インチ2HD)　X1　27,800円(5インチ2D)

クリエイティブ　PC-8801　34,800円(5インチ2D)/37,800円(5インチ2HD)

X1　34,800円(5インチ2D、5インチ2HD)　MZ-2500　34,800円(3.5インチ2DD)

ネットワークJr.　PC-8801　19,800円(5インチ2D)/21,800円(5インチ2HD)

ネットワーク　PC-8801　36,800円(5インチ2D)/39,800円(5インチ2HD)

「SUPER春望II」のワープロ画面。画面の構成は、「P1」とほぼ同じ。それぞれの機能はファンクションキーで選ぶタイプ。

というわけで、対応機種と値段を書くだけで疲れてしまったりするのが、この「SUPER春望IIシリーズ」。同じデービーソフトの不思議ソフト「P1」と比べると、こちらはごくふつうの日本語ワープロだ。

「SUPER春望II」は、8ビットパソコンのワープロで、初めて自動変換システムを採用した「SUPER春望」のバージョンアップ版である。自動変換システムや辞書を強化して、変換機能をパワーアップ。さらに、ネットワーク機能を標準装備。印刷機能などを強化して、一昨年の暮れに発売された多機能ワープロである。

セールスポイントは、APAXSと名づけられた、お得意の自動逐次文節変換システム。変換効率やスピードなどはけっこういいセンをいっているけど、やはり実用的ということになると、文節変換を選択するのが精神衛生上いいようだ。自動変換以外には、重文節変換、複合語変換を選ぶことができる。

印刷機能が豊富なのも特徴。欧文のプロポーショナル印字ができるので、英文を多く使う人には便利。全文だけでなく、部分的にプロポーショナルにすることもできる。そのほか、日本文の中にある欧文や数字を詰めて、見やすく印字する「文字間最小指定」機能や、縦書きと横書きの混在ができる「部分縦書き（横書き）」といった機能もあるし、密着／均等割付や、ひらがな・漢字でも¼角が使えるなど、表現力もなかなかのものだ。

BBSやネットにつなげるネットワーク機能もあるので、手軽に通信を楽しめる。メールをつくってすぐにネットにアップロードしたり、あるいはダウンロードしてきた文書を編集できるのは、ワープロならではのこと。

欠点は、文書をそれぞれページごとに管理するため、ページにまたがった場合の挿入、削除などの編集がめんどうなこと。長い文章を作るときは、ちょっとヤッカイだったりする。

ワイド・セレクション

ワープロ機能のほか、グラフィックエディター、カード型データベースなどの機能もオプションでついてくる。これらの機能があるかないかで、5タイプ。機種やメディアちがいをふくめると、15種類というワイド・セレクションになるのも、「SUPER春望II」の特徴だ。

ワープロと表計算のついたものが、「プライマリーII」。いわゆるベーシック・モデルである。これに、データベース機能をつけたのが、「ビジネスII」モデル。さらに、グラフィックエディターをつけたのが、「クリエイティブII」だ。なお、MZ-2500用は、「クリエイティブII」のみ。

PC-8801用には、通信機能をXMODEM対応にして、さらに増設RAMに対応した最上級モデル「ネットワークII」がある。これは、増設RAM（PC-88VAにも対応）があると、辞書やシステムの一部をRAMに転送するので、スピードが速くなる。なお、「プライマリーII」にこれらの機能をつけたのが、「ネットワークJr. II」だ。

それぞれ、下位モデルを上位モデルにする「ステップアップサービス」もある（有料）。

「SUPER春望II」シリーズは、全タイプに通信機能を標準で装備。手軽に通信を楽しめる。オートログイン、アップロード、ダウンロードも、もちろんOK。

スペック

変換：自動変換、重文節変換、複合語変換

文字サイズ：全角、倍角、縦倍、横倍、4倍角、半角、1/4角（すべての文字種で可）

装飾：網かけ（15種類）、アンダーライン（7種）、反転、カラー

編集：センタリング、右寄せ、左寄せ、密着／均等割付
複写・移動・削除（ブロック単位で指定可）
文字列検索・置換、罫線（3種類）

MSXの統合化ソフト

HALNOTE

HAL研究所　29,800円

MSX2

HALNOTEとは?

統合化ソフトウェアということばを聞いたことがある人は多いと思う。ビジネスに必要な機能を1つのソフトウェア上で行えるようにしたもので、大きく分けて、漢字を使って文書を作成する日本語ワードプロセッサー、図表を作成する図形プロセッサー、帳票作成や表計算を行うスプレッドシート、の3つの機能をもつものが多い。この「HALNOTE」も、そうした統合化ソフトウェアの一種であるが、このソフトでは、日本語ワードプロセッサーと図形プロセッサーの機能を標準装備している。そこで、ここでは、この日本語ワードプロセッサーについて紹介する。

必要なハードウェアは?

日本語ワードプロセッサーは、「HALNOTE」上で動作する。「HALNOTE」を動かすためには、RAM64バイト、VRAM128Kバイト以上のMSX2コンピュータが必要で、ディスク装置をもっていない場合は、カートリッジスロットが2つ以上必要である。3.5インチフロッピーディスク装置は、1ドライブでも使えるが、2ドライブ用意したほうがずっと使いやすい。また、マニュアルではマウスを使った説明が主なので、マウスも用意したほうがよい。サポートしているプリンターは、NEC製PC-PR201、サンヨー製WAVY-77など7機種。ほかに、3.5インチフロッピーディスケットが数枚必要となる。

「HALNOTE」を立ち上げたときに表示される画面。この写真では、日本語ワードプロセッサーを起動するために、道具をマウスでクリックしてみた。

高機能なワードプロセッシング

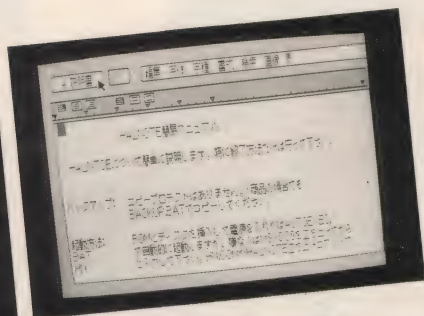
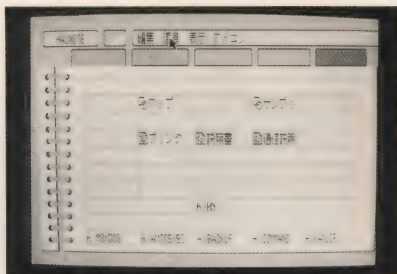
次に、この日本語ワードプロセッサーの特徴を見てみよう。

●効率的な連文節変換

文節ごとの漢字変換は、案外めんどうなもの。このワードプロセッサーでは、連文節変換をサポートしているので、一括して漢字変換ができる。文節の区切りが、少々不適切な場合もあるが、学習機能をもっているので、使っているうちに使いやすくなっていくだろう。

●豊富な字体

10種類の文字サイズ、太字、斜体などの飾り文字が6種類。また、英数文字では、4種類×2サイズのフォントと3サイズの標準字体が用意されている。

●充実した画像入力・編集機能

日本語ワードプロセッサーを起動すると、以後はこの画面内ですべての作業が行えるようになる。この画面では、「HALNOTE」の説明ファイルを読みこんだところ。

初心者でもOK！

このごろのワープロソフト

このワープロでは、文書中に、自由に画像を組みこむことができる。

直線、フリーハンド、ボックス、サークルなどの作画機能や、複写、移動などの、絵や図版などの編集機能が用意されている。

また、「HALNOTE」の図形プロセッサーで作図した図形や文書を、ワープロで作った文書に組みこむこともできる。画像とはあつかいが異なるが、罫線機能（指定した範囲に枠を引いたり、枠内に縦横線を引く機能）ももちろんサポートされている。

●JIS第2水準までの漢字ROM内蔵

日本語ワープロ自体に漢字ROMを内蔵しているので、コンピュータ本体に漢字ROMがなくても、JIS第2水準までの漢字を使える。

以上が主な特徴であるが、もちろん、日本語ワープロとしての基本的な機能は、16ビットマシン用と比べても、見劣りしない。簡単に触れておくと、

●文章の編集

文書内での、文章の移動、複写、削除、挿入が文字単位、行単位で可能。

●書式の設定

文章内のレイアウトを整える機能。ワープロ画面上のアイコンを選択することにより、文章の左寄せ、右寄せ、センタリング、左右のマージン（余白）の設定、タブ設定（あらかじめ設定したケタにカーソルを移動する機能）、英単語のワードラップ（英単語を入力するさい、途中で行末に来てしまった場合に、単語全体を次の行へ移す処理）が行える。

●文字の検索・置換

25文字以内で指定した文字を、文書中から探し出し（検索機能）、別の文字に置きかえることができる。

●2種類のファイル形式

「HALNOTE」上であつかわれるHAL標準形式と呼ばれるファイルのほかに、MSX-DOS形式でファイル出力が可能。ただしこの場合は、字体や字種、書式、画像などは無視され、文字のデータのみが保存される。

実用的な使いやすさ

実際に使ってみると、まずは画面のレイアウトだが、配置はとてもわかりやすい。必要な機能は、画面上のアイコンに、カーソルを持って行けば、すべてメニュー形式で呼び出せるようになっている。ただ、文書は白地に黒の文字で表示されるので、長時間画面と向き合った場合、目にかなりの負担がかかりそうな気がする。字体は、とくに指定をしなければ、12ドットのサイズで表示されるが、ドットが粗いため、漢字によっては読みにくいものがある。しかしこれは、MSXのハードウェア上の制約なので、しかたがないだろう。豊富な字体が用意されているので、自分に合った字体を選ぶという手もある。漢字変換は、キーボード上のキーを使って行うが、簡単にまとめられているので、覚えるのに時間はかからない。ひとつ気になったのは、キーの反応が少々おそいことで、しばしば、文字を消しすぎたり、カーソルが行きすぎてしまったりした。しかし、実用性を損なう、というほどではない。

それからもう1つ、マニュアルについてであるが、このソフトには、「HALNOTE」用、日本語ワードプロセッサー用、図形プロセッサー用の3冊のマニュアルがついてくる。内容的にはよくまとめられていて読みやすいが、操作方法が、すべてマウスを基本として説明されているので、キーボードのみの操作の場合、どのキーを使えばよいのかわからないことが多かった。マウスがないと使えないというわけではないが、キーボードのみのユーザーの場合、操作に慣れるまで、少々手間がかかりそうである。

ワープロ画面で、画面のいちばん上をクリックすると、それぞれの機能が、メニュー形式で呼び出せる。ここでは、字体をクリックしてみたところ。

字のサイズは、10種類用意されているが、そのうちの8ドット、10ドット、12ドット、32ドットの4つのサイズを使って、同じ漢字を表示してみたところ。

スペック

変換：連文節変換

文字サイズ：8、10、12、14、16、20、24、28、32、12×8ドットの10種類のサイズが指定可

装飾：太字、斜体、輪郭、影、下線の6種類指定可

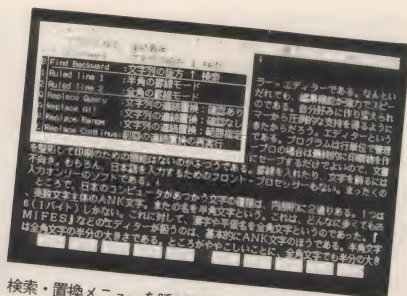
編集機能：センタリング・右寄せ・左寄せ・
左右マージン設定・タブ設定
英単語ワードラップ
切りとり・複写・はりこみ（文字・行単位）
表設定・枠設定
文字列の検索・置換

プロユースのスピード狂

MIFES

メガソフト　38,000円

PC-9800シリーズ　5インチ2DD/2HD
3.5インチ2DD/2HD

エディターといっても見かけはワープロとまったく変わらない。画面がシンプルなことと禁則処理をしないところがエディターらしい。

検索・置換メニューを呼び出したところ。エディターが最も得意とする機能である。使いやすくてわかりやすい。

MIFESで開けるプロフェッショナルの世界

「MIFES」(マイフェスと呼ぶ)は、ベストセラー・エディターである。なんといってもスピードが速いのが特徴だ。プログラマーならだれでも、編集機能が強力でスピードが速くてかつコンパクトなエディターをほしがるものである。自分好みに作り変えられると、なお好都合である。「MIFES」がプログラマーから圧倒的な支持を得るようになったのは、彼らの要求するスピードと機能を提供できたからだろう。エディターというのは、基本的に文書を入力して編集するだけのソフトである。プログラムは行単位で管理されるので、エディターにはページの考えはない。ワープロの場合は最終的に印刷物を作るのが目標であるが、エディターの場合は、ディスクにセーブするだけでよいので、文書を整形して印刷のための機能はないのがふつうである。罫線を入れたり、文字を飾るには不向き。もちろん、日本語を入力するためのフロント・プロセッサーもない。まったくの入力オンリーのソフトである。

ところで、日本のコンピュータがあつかう文字の種類は、内部的には2通りある。1つは、英数文字主体のANK文字。またの名を半角文字という。これは、どんなに多くても256（1バイト）しかない。これに対して、漢字やひらがなを全角文字というのであった。「MIFES」などのエディターがあつかうのは、基本的にANK文字のほうである。半角文字は全角文字の半分の大きさである。ところがややこしいことに、全角文字でも半分の大きさの英数字文字があるのでよけいに混乱する。もともとは、ANK文字しか使えないコンピュータの中で、文字の種類の圧倒的に多い日本語を自由にあつかうために発明されたのが、日本語フロント・プロセッサーである。ワープロの心臓部だ。

このフロント・プロセッサーをワープロから切りはなして、エディターに組みこもうというのがプログラマーのアイデアである。じつに通好みである。初めは、プログラムの中でコメントやメッセージを日本語化するために使われていたが、今はスピードのおそいワープロに見きりをつけて、この組み合わせに到達するユーザーが多いようだ。究極のワープロの誕生である。日本語を入力するためには、プロント・プロセッサーをオンにすればよい。ただし、ワープロとちがって、禁則処理などはしない。

それでは、印刷はどうするか。ワープロにもどるのである。ふつうは入力している時間のほうが圧倒的に多いのであって、印刷している時間はごく短い。それなら、重苦しい日本語ワープロを使うよりも、軽快なエディターを使って入力スピードを上げたほうがよいのではないか、という

ことだ。

エディター＋フロント・プロセッサーの組み合わせは、全速力でキーボードをたたきたい人向きである。「われこそはプロフェッショナルなり」という自信があれば、おすすめできる。もの書き、プログラマー、編集者などなど大量に文書を入力する必要に迫られている人にはもってこいのシステムである。

これから楽しみなWX

「MIFES」のフロッピーには、かな漢字変換システムが入っていないので、日本語フロント・プロセッサーはこちらで用意することになる。ぼくがためしたところによると、ほとんどの日本語フロント・プロセッサーは、「マイフェス」に組みこめた。ATOK5/6、松茸２、VJE-β/Σ、刀、WX、FIXER３、EGBridgeなどはなんの支障もなかった。ただし、細かい機能などは「MIFES」と衝突するかもしれない。日本語を入力するときには、支障がなかったという意味である。

このなかで、WXは比較的新しい日本語フロント・プロセッサーである。「創文α」(AIソフト)という統合化ソフトについてきている。WXは、長い文節でもかなり短い時間で変換してくれる。「松茸」みたいに考えこんだりしない。そのため、文節の区切りを短くとるよりも、長い文を入力してからその結果を見るというやり方のほうが似合っているようだ。ただし、ディスクへのアクセスは非常にはげしい。入力中にもゴトゴトとアクセスするので、キー入力は軽快ではない。ねばりつくような感じがする。それだけに頻繁に辞書を読みに行っているのだろう。フロッピーディスクで使うのはしんどい気がする。できれば、ハードディスクかRAMディスクがほしいところ。ま、これは、どんなワープロでも同じことだが。

WXは、連文節変換と自動変換をサポートしている。しかし、好みにもよるが、文節変換のモードのほうが使いやすいと思う。ワープロの初心者は、自動変換を好むようだが、慣れてくれと文節変換にもどっていく傾向にある。新しい方法が必ずしも使いやすいとはかぎらないのだ。長い文を入力して誤変換を直すよりも、短い文節ごとに変換していくほうが結局は確実だからだ。WXの変換は、かなり正確である。尊敬や丁寧を表す「御(お)」もかなで書くという現代口語のスタイルをとっている。公文書を意識したフロント・プロセッサーなら、漢字にしてくるところ。たとえば「ごへんかん」と入力するとまず「ご変換」と表示してくる。「新松」なら「御返還」と表示してくるところだ。辞書が大きいだけに、このへんは正確である。WXの変換法には、最小コスト法というなんだか得体の知れないオプションがある。これがよい結果を出しているようだ。なお、ローマ字カナ変換のモードで、小さい「ぃ」を入力するときは「xi」と入力するのには少々とまどった。

WXには辞書が３つもあるのも特徴。反意語や同意語の辞書をもっているので、文節を変換するだけの従来のフロント・プロセッサーから一歩進んだ使い方ができそうだ。

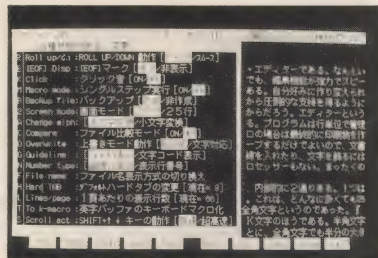
「MIFES」とWXの組み合わせは、どちらがわるいのかよくわからないが、ときどきハングアップすることがある。たいていは、WXをぬけてMS-DOSにもどったときに障害が出る。こんなときは、ストップキーを押すともとにもどるようだ。内部的に相性が悪いのかもしれない。また、ファイルがこわれることがあるようだ。いま書いている原稿もそんな被害にあった。後ろのほうが化けてぐちゃぐちゃになってしまった。細かくセーブしておいてよかった。そのほか、画面がくずれることもある。だが、ぼくの経験によれば、ほかのフロント・プロセッサー、たとえば松茸やATOK、Fixer、VJE、EGBridgeではこんな障害は起きた記憶がない。これは、WXがバージョンアップしていくとともに解消されるでしょう。きっと。

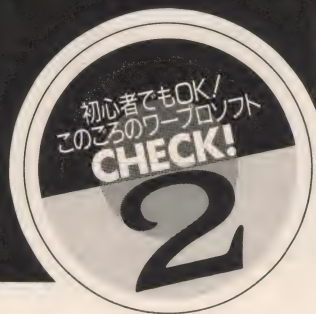
「MIFES」で松茸やATOK、VJEを使うときは、起動するときにオプションをつけると変換スピードがアップする。たとえば、松茸を使うときは、

A＞Mifes　－$MTTK

と起動するのである。このオプションをつけたときは、「新松」と同じくらいの速さで変換してくれる。オプションなしで立ち上げたときは、動きは確実ににぶる。WXは、まだオプションが用意されていないので、この点不利である。まあ、これも「MIFES ver５」になれば、時間が自然に解決してくれるでしょう。

「MIFES」の欠点としては、マニュアルが一般向きではないことがあげられる。プログラマーを対象にしていることもあるが、中身はそうとうむずかしい。市販されてる「MIFES」の本を見たほうが簡潔でわかりやすいだろう。コンピュータの動作にくわしいこと、少なくともMS-DOSを自由に使えることが使いこなせるための最低条件になりそうだ。

MIFESの機能を変えるオプションを設定するためのメニュー・ウインドー。これらのウインドーはカーソルの位置に出てくる。

スペック

変換：組みこむフロント・プロセッサーによる
文字サイズ：全角、半角
編集：移動・複写・削除（ブロック単位で指定可）
　　　文字列検索・置換

使ってみました ワープロソフト初体験

編集部の中でも、最近はワープロ派がふえてきたが、やはりかたくなに原稿用紙にこだわる人たちもいる。で、ワープロ未体験の初心者ということで、代表的なワープロソフトを実際に使ってもらったのだが……。

マニュアルに挫折した青春

若手エディターW プロフィール

編集部のニューフェース、エディターのW氏。なぜか大洋ファンの彼には、PC-98シリーズのベストセラー「一太郎」を使ってもらおうと思ったんだけど。あのねー……。

ワープロ特集だそーだ。へえー、よかったね。と他人ごとのふりしてたら、ある朝突然、担当編集であるマッドS博士から(彼は主にアルコールが人間におよぼす作用についての研究に日夜、人体実験もふくめて取り組んでいる)、オマエも書け、いや書いてくれ、いやお願いだから書いてください、ビールおごるから。といわれてしまい、そうね、暑くなってきたし、ビアガーデンもいいもんだな、とあっさり引き受けてしまったのが運のつき。

それで、ドクターS君から受け取ったのが、ジャストシステムの日本語ワードプロセッサー「一太郎」。ディスクといっしょにわたされたマニュアル本が3冊。ずしりと重い黄色い本で、まるでNTTのイエローページみたいだ。受け取って机の上に置くと、さっそくめまいに襲われた。

ボクはだいたい機械に弱い。10年前に買ったステレオコンポも、後ろのウジャウジャな線は一度としていじったことがない。最初に電気屋さんにつないでもらったままだ。引っ越しのときには、線をぬいたら二度とつなげないような気がしたのでつないだまま、死ぬ思いで全部いっしょに持ち上げて運んだ。重かった。

そーゆう人間が、ワープロソフトの原稿を書いて、機能がどーの、使い勝手がどーのといえるわけがない。それに、そもそもワープロソフトをパソコンで使っている人間に対し根源的な疑問ももっている。

基本的にパソコンのディスプレイは、14インチ画面で、目の前に立った状態で置かれている(あたりまえだ)。ということはテレビの映像やゲームのグラフィックのように画面に自分の打ちこんだ文章が映し出されるわけだ。で、横を通りかかった人が、ちらとのぞけば読めてしまうわけだ。

恥ずかしいと思いませんか。なんか裸を見られたような気がしませんか。自分の稚拙な文章をよく平気で画面になんて出せますね。その神経が理解できない。

ワープロ専用機の古いヤツはまだよかった。1行しか表示されないし、それに、あれは机の上に寝ている画面で、人が後ろを通りかかったら、両手でおおい隠せるしね。その後、どんどん機能がよくなって、表示される行数がふえて、やがてディスプレイがテレビみたいに立ってしまうようになり、ワープロ専用機も、羞恥心がある人間は、押し入れの中とか、便所とか、人のいないところでしか使えないしろものとなってしまった。

あーいやな世の中だ。だから地上げ屋なんていうのが暗躍するんだ。みんな恥ずかしさを知らない人間ばかりだ。

と思っているボクが、パソコンソフトとしてのワープロにいったい何がいえるんだ？

マニュアルをパラッと開いてみれば、いきなり〝初期化〟なんていう、ヘンな日本語まで出てくる。ふつうの人が聞いたらじつに異様なことばだ。〝化〟というのをつけてはいけないことばにつけてしまった感じね。まぁ、〝化〟というのは便利で、どんな名詞にもつけてしまえば、なんとか雰囲気は出るんだけど、〝初期化〟っていうのはスゴイな。まあ、慣れてしまえばいいんだろうが。作家の吉田健一氏だったか、〜的や〜化っていうのは、頭が悪い人が使う語法だっていってたと思うが、そーいえば政治家とか政治運動やってる人がよく使うもんね。

まぁ、イチャモンみたいだが、ワープロのマニュアルの日本語は、文科系の情緒的文体に慣れた人間にはひどくわかりにくい無味乾燥なものが多い。読んでいると気分が悪くなって先に進めない、という感じだ。しかしである。もちあげるわけじゃないがこの「一太郎」のマニュアルは非常によくできている。オカシナ文章がない。簡潔で要領を得ている。これは貴重である。マニュアルをすべて1日で読み通すことができた。だから、肝心のソフトもよいできなんだろうな、という気がする。でも——ボクはやっぱり、恥ずかしい。スミマセンでした。

原稿用紙が古女房ならワープロは新しい愛人?

中年ライター I

ワープロで原稿を書くなんて、初めての経験だけど、ひとつ挑戦してみよう。そう思って書きだしたのが、じつはこの原稿である。記念すべき「ワープロ原稿・第1号」というわけだ（……と、ここまで書くのに、なんと1時間もかかってしまった。トホホホ。こんな調子では、最後までたどり着くのに、何時間かかることやら）。

それにしても、このワシが原稿を書くために、ワープロを利用する気になるなんて、どういう風の吹きまわしか。

初心者でもOK！

このごろのワープロソフト

中年ライターI プロフィール

ライターのI氏には、知り合いの大学教授もおすすめの「新松」。そろそろワープロを、と思っていたそうだが、さてさて、どうなることやら。

とてもじゃないけど信じられん。ワシの字はうまくはないけど、じつに整然としていて、「活字より読みやすい」といわれているからだ。ワープロを使う人のなかには、「他人には読めないような、ひどい字しか書けないので」という人が多いけれど、このワシはまったくちがう。なにもワープロの世話になることはない。

ところが、そんなワシが、いま、あえてワープロにチャレンジするのには、深遠にして軽薄な？理由があるのだ。これまでン十年にわたって、原稿書きの仕事をしてきたもので、手にえんぴつを握りしめ、原稿用紙のマス目を埋めることに、飽きてしまったのである。むかしは、えんぴつを手にしたとたん、スラスラと書けたものだが、最近のワシはそうではない。原稿用紙を前にすると、クラーイ気持ちになってしまうのだ。困ったことである。

そこで、同業の友人に相談したところ、返ってきたのが「ワープロ」ということばだった。じつはその友人も、ワシと同じように、「原稿用紙を見たくない病」にかかってしまい、ワープロを使うようになったというのだ。

「あれはいいぞォ。とにかく原稿用紙を見ないですむ（そりゃあ、そうだろう）。そのうえ、ゲームでもやる感じで、キーボードをたたいていると、いつの間にか、原稿ができちゃうんだ（ま、まさか！）」

そんな友人のワープロ談にそそのかされて、ワシもついその気になったわけだけど、ここまで書くのに4時間半！目はチカチカするし、肩も凝ってきた。これでは原稿用紙とえんぴつのほうが、ずっと早いしラクではないか。

ただ、そこでちょっと不思議なのは、その疲れ方が原稿用紙に向かっているときとは、かなり異なる感じがすることだ。ふだんの原稿書きだと、途中でコーヒーが飲みたくなったり、トイレに行きたくなるんだけど、ワープロの場合はそうではない。初体験のものめずらしさにつられて、時間がたつのも忘れるほど、夢中になれるのである。

「原稿用紙が古女房なら、ワープロは新しい愛人というところ。けっこう新鮮な感じがするだろ」

おだやかならぬ表現だが、わが友人のいうとおりかも。

それにワープロの場合だと、思いつくままに文章を書いたあとで、新しいことばを書き加えたり、不用なことばを削除することが、原稿用紙のときよりも簡単である。だから「あとで直せばいいや」といった調子で、最初の文章を気軽に書きだすことができる。「ゲーム感覚で書ける」というほどではないにしても、この気軽さは重要な利点といえるだろう。

古女房？の原稿用紙クンには悪いけど、しばらくはワープロくんと遊んでみっか……というのが、わが初体験の結論である（……というわけで、6時間と34分！　ハラへったなァ）。

中年エディターA プロフィール

別名「RPG少年の父」。PC-88用の多機能ワープロ「P1」は、RPGのごとく、多くの機能の謎を解いて、うまく使うことができただろうか？

中年エディター A

横のものをぜひ縦に！

パソコン雑誌にかかわりをもつ者としては依怙地といわれてもしかたないだろうが、今までかたくなに、ワープロをさけてきた。その理由はいくつかある。

まず第1の理由は、横組みに対する抵抗感である。漢字かな交じり文は、縦組みでないとどうも落ち着かない。漢字やかなは本来縦書きされるものとして生まれたのだから当然だと思う。ポプコムの場合、欧文が多用される、プログラムリストは横組み以外考えられないなどの理由で横組みになったわけだけど、私個人としては、いまだ横組みの原稿用紙に文字を埋めることに抵抗感はある。いわんや、ワープロにおいてをやである。「三島由紀夫は楯の会、オレは縦の会」などと駄洒落を飛ばして、若い人に軽蔑されたりしている。

第2の理由は、後ろからのぞかれる恥ずかしさ！　これはイヤだ。原稿用紙に書いているのをのぞかれるのなら隠すこともできるけど、ディスプレイを隠すわけにもいかないし、かといってディスプレイの電源を切るのもイヤ味だし……。とにかく恥ずかしい。

第3の理由は、いかにも自信ありげな様がイヤらしい。これ、どういう意味かというと、他人のワープロ原稿に赤を入れるときの気持ちなのだ。手書きの原稿だと、「たぶん、まちがいがあるかもしれないけど、そんときはよろしく」って感じでいいんだけど、活字活字したワープロ原稿だと、「オレさまにまちがいはない。赤なぞ入れるとはケシカラン」って感じで、赤が入れにくいんだよね。

第4の理由は、マニュアルの重さと厚さ。見ただけで気が重くなる。このあたりが、最大の理由かもしれないね。

さて、こんな私が特集のサシミのツマがわりに「P1」の使用レポートを書くことになるのだから、世の中コワイ。こうなったら、マニュアルなんか読まずにやってみよう。まず、適当にキーボードをたたいてみる。ローマ字で入力するとディスプレイにひらがな表示される（もちろん横組み。縦組みならいいのにな）。そこで変換キーを押すと、漢字が表示され……というのは、どのソフトも同じだろう。

この「P1」、おそれていたほどむずかしくはない。徐々にマニュアルも拾い読みしてみたが、まあまあわかる。「どなたにもわかるようにと、私せいいっぱい努力してるんですよ」という執筆者たちの声が聞こえてくるようで、涙ぐんでしまう。もちろん、これを使いこなすようになるには、かなり時間もかかるだろう。が、私にもできそうだ（あたりまえか）。

それにおもしろいと思ったのは、何を書こうとも思わず、とりとめもなくキーボードをたたいていると、知らず知らずに発想が広がって、予期せずにおもしろい文章ができたりすることだ。これは遊べます。ワープロで遊ぼうというのなら、なんとかつき合っていけそうだ。ことに、「P1」はワープロ機能のほかに描画機能もすぐれているらしいから、仲よくしてみようかという気になるね。

しかしやっぱり横組みは好きになれない。縦組み印刷だけでなく、縦組み表示がされるワープロがほしいと思う（いくつか、あるらしいが）。

担当から一言

で、こうしてみると、とてもパソコン雑誌を作っているとは思えないような気もする。なかには「ワープロだとえんぴつ削りがいらないのか」とか、「消しゴムを使わなくてもいい」といった発言もあったりした（ホントの話）。それでも、雑誌はできてしまうのである。

対談！これがいいたいワープロソフト

過激ユーザーが語る真実！

きょうは、SF作家であり、翻訳家として知られる矢野徹先生をお迎えして、ワープロについて思い切った本音を語っていただきました。それでは、まず、ワープロとはどんなものか、その性格づけから始めましょうか。

[矢野徹(以下 矢)] 要するに、ワープロとは何かという定義みたいなものが必要ですな。あれもできます、これもできますという機能の多いソフトなのか、文字を書くだけの最低線からせいぜい罫が引けるぐらいまでにするのか。それによって、そうとうちがってくると思います。

[S寿彦(以下 寿)] ワープロを文書作成機として見ると、印刷も入るのでは。

[矢] こだわるようですが、ワード・プロセッサーということばには、印刷という意味はなんにもないんです。印刷にはプリンターというプログラムを考えればいいんで、ワープロは文字書きだけとみるべきだと思いますね。できるだけ、プログラムは小さくして、いざ印刷のとき、いざお絵かきをするときに、専用のソフトをくっつけなさいと。ぼくはそのようにすべきだと思います。ソフトが大きくなって、せっかくの機能が使いにくくなるんであれば、分けたほうがいいと思います。

[桜井哲(以下 哲)] 印刷は別のソフトにしたほうが。

[寿] 印刷に関しては、いまあるワープロは中途半端。そんなに速いわけではないし、そんなに出力はきれいではない。ぼくの場合は、DTPに興味があるので、スピードはおそくてもうんときれいに出力してくれるとうれしい。もちろん、ある程度読めればいいから、スピードがうんと速いほうがいい場合もあります。

[矢] 今のワープロは大きすぎますね。最近は何をするにしても、「メモリーが足りません」ばかりです。フロント・プロセッサーを入れて、エディターを使い、通信しようとすると、うまくやらないとパンクします。いくつかに分けて、お絵かきツールやエディターでうんといいのがいくつかあって、そこから使い勝手で選ぶようにするといい。小指の長い人もいるし短い人もいるわけですから。

[寿] まあ、そのへんは未来に期待するとして。いまあるワープロは、どうでしょうか。

[矢] 「一太郎」の場合は、平均的ですが、ほかのフロント・プロセッサーが使えなかったりしますね。「一太郎」は1年間お世話になりましたけれども、印刷のときに文字化けをよく起こすので、本を1冊打ち出すと何カ所も化けてしまいます。どうもね、これはぼくだけなんですよ。友人の「一太郎」は、文字化けを起こさないんですがね。今は、「MIFES」にWXを組み合わせて、印刷のときに「新松」を使うことにしています。印刷のときに直すことがあるんで、「新松」にもWXをのせています。「新松」は、1度も文字化けを起こさないですね。

[寿] ただ、「一太郎」は会社でビジネスマンが使うには平均的で使いやすい、というスタンダードなんです。

[哲] 「MIFES」には立派な印刷機能があるんですが、わかりにくいんですね、これが。英文ワープロの印刷機能みたいに、文字の前に修飾をつけるやり方なので、画面に出すと、何が書いてあるのかすぐにわかりません。新しいバージョンには簡易印刷プログラムがあります。

[矢] 「MIFES」はマニュアルがわかりづらい。「新松」だとK3ファイルがあるのにdefなんてどうやりゃあいいのかわ

からん。K3ファイルは直すところだけで、あとはいじらなくてもいい。「新松」は入れ物としては立派ですが、K3人気。ちょっとわかってくると、専門家めいたところが魅力なんだな。ぼくのように1日十数時間もワープロに向かっていると「テラIII世」のようなごちゃごちゃした画面と、K3で何もなしにした画面では、女房に当たり方がちがってきますよ。「MIFES」はまだにぎやかです。

[哲] あれは色が（あまり）変えられませんものね。

[矢] ワープロでいちばん大切なのは頭に悪影響をおよぼさないこと。人心を不安定にさせないこと。

[寿] 「Hu Word」も色が変えられますね。意外に「ニセコ」が人気があるのは、白地に黒だからかな。

[矢] それにしても「MIFES」の人気は高いよ。販売統計によるといつも上位に来ている。そんなにプログラマーが多いわけないから、きっとみんなワープロがわりに使っているんでしょうね。エディターがこれだけ支持を受けるということは、いかに既製のワープロに不満があるかということだ。「MIFES」は、いらんと思った部分はじゃまになるからとってしまって、いちばん小さなものにしてしまって、あと印刷は「一太郎」が好きな人は「一太郎」を使い、ぼくは「新松」を使い、でいいじゃないか。必要な部分を買えるようにできないものだろうか。

[哲] ソフトをみんなバラして、必要なところだけ組み合わせられるといいですね。

[矢] 「一太郎」にK3を組みこめるようにしたらどうか。K3のもとは、「MIFES」でしょう。K3をどのワープロでも使えるようにしたらどうか。

[哲] ワープロとなると辞書というか、フロント・プロセッサーが中心になりますが。

[寿] WXは操作がすなおなフロント・プロセッサーですね。マニュアルなしでも使い方がわかります。右に行きたいときは右、左に行きたいときは左へカーソルを動かすと期待どおりの結果になります。

[矢] WXはまだ新しいので、みんなでわあわあいうと、直すと思うんだ。古いヤツだともう直せない。問題は辞書そのものがよくても変換効率が悪いとか、キー割り当てが不自然だとか、いろいろ問題は多い。キーの割り当てはどこでも自由になりますよ。

[寿] オアシスは、どうでした。

[矢] ぼくはオアシス100F2でしたので、1文節変換でした。「わたしは」でポン、「東京駅で」でポン、「恋人に」でポン、こうやっていくといいんですが、「わたしはとうきょうえきでこいびとにあいます」まで打つともうダメなんです。最初から打ち直さないといけない。松茸2の場合は、だいぶん使い勝手はいいんですが、4～5文節くらいになるといつ出てくるかわからない。このへんは最初VJEなんか、パアーと出てくるんで感激しました。ところが、WXの場合、40字でも80字でもすぐに出てくる。創作の場合、もとにもどると書くこと忘れてしまうんです。どんな字数でも同じ時間で変換してくれないと。松茸2はうにゃうにゃとした文章には向きませんね。「新松」は入れ物は立派なのに変換はおそいって、きっといわれていますよ。きっと、松茸3になったら、むちゃくちゃ速くなっているでしょう。

[哲] 管理工学研究所は、自動変換についてずいぶん懐疑的なようですが。

[矢] ぼくは自動変換なんてしない。ぼくはおしゃべりだから、パタパタッと打ちこんでいって、ココだっていうところで変換キーを押す。このときにピシャッと出てきてほしい。正確なものは求めない。直せばいいんです。あとでたいてい想像がつきますね。自動変換ではWXがいちばんいいようですが、それでも自分で区切るほうがいいですね。「私は」と区切って、あと長く入力するといっても自然に止まりますよ。そこで変換すればいいんです。

[寿] 意識の流れについてこられるといいですね。

[矢] WXの辞書は新しいだけにダメなところがある。地名でいらんなぁと思うのは、東西南北、上中下のついたのがモーレツにあるわけですよ。それから、ワープロの辞書は将来は絶対に共通になるべきだと思う。

[哲] 辞書によって、品詞の分類の仕方がちがっているようです。たとえば、松茸2では日本語の文法の教科書にもないような分類の仕方をしていて、ほかのソフトとは共通性があまりないようですが。

[矢] 今は、こんな方法で分類していますが、ほかの辞書からはコンバーターを通すととりこめますというようにならないと、ぼくみたいに節操もなく使う場合は困る。

[寿] 話はつきませんが、そろそろ結論にいきましょうか。

[矢] 平均点は「一太郎」、「MIFES」とWXがモノ書き向き、「新松」は、入れ物は立派だけど松茸2がもの足りない、といったところですか。

[哲] もっと単機能に徹してほしいですね。フロント・プロセッサー、印刷、イメージソフトの3つを自由に構成できるといいですね。

[寿] プリンターの互換性にも気配りがほしいです。

[矢] 辞書はオープンに相互乗り入れができて、ユーザーが自由に変えられるように。それから、マニュアルには、使いこなしのヒントがほしい。こんなところですか。

シャープ

[X68000 データブック]

●
ポプコム編集部編
●

モトローラの68000CPUを搭載(とうさい)したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章 周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウエア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

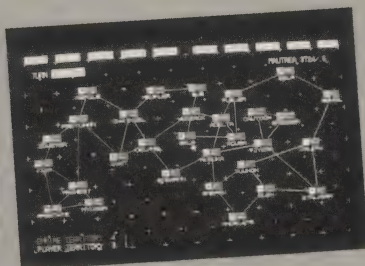
大好評発売中!

●B5判／256ページ　定価2,900円

何も考えていないあなたにも勝てる!?

『カリ・ユガの光輝』必笑講座

最終回

DAIVA STORY7

よぴかぱ(T&E SOFT)

PC-9801VM/VX/UV/UX

どもっ！ 天上天下唯我独尊シメキリ破りのよぴかぱです（あはは………編集長！ 今月もよぴかぱは、シメキリをブッチギってしまいました）。

先月号の言い訳

さて、みなさん。先月号の「スタロッサ炎上」の必笑プレイはいかがでしたか？ はいはい、おっしゃりたいことは十分わかりますよ。「あの必笑プレイじゃ艦隊の動きが細かく説明されていないから、同じようにプレイするのはむずかしいじゃないか！」っていーたいんでしょ？

本当はね、「それぞれの艦隊が、どの方向にどれだけ進んだか」とか「惑星戦のときに、どのエリアにどれだけの攻撃を行うか」とかってゆー資料も残してあったから（えっへへーっ、あたぴってマメね）、ぜーんぶのせちゃおっかなーとも考えたんですよぉ。

だけど、よーく考えてみると、それでみなさんが勝ったとしても、なーんの意味もないので、あえてあのよーな形にしたんです。ま、物理的なページ数の問題もあったりするけど……サ。

結局、あたぴがたどり着いた結論は、「シミュレーションゲームに王道なし！」なのです。自分でプレイしながら、いろいろ試行錯誤するところにシミュレーションゲームの醍醐味があるわけで、他人さまのプレイをまねしたってしょーがないんだよね。

と、ゆーわけで、最終回である今月は、必笑プレイはやめて、必笑㊙テクニックのオンパレードで攻めてみたいと思いまーす。最後までしっかり読んでちょーだい。

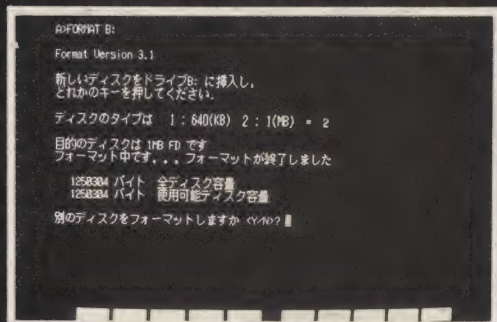
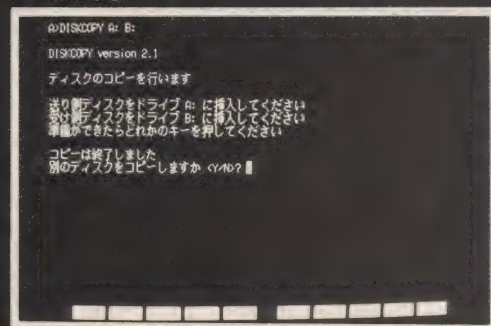
必笑㊙テクニック1

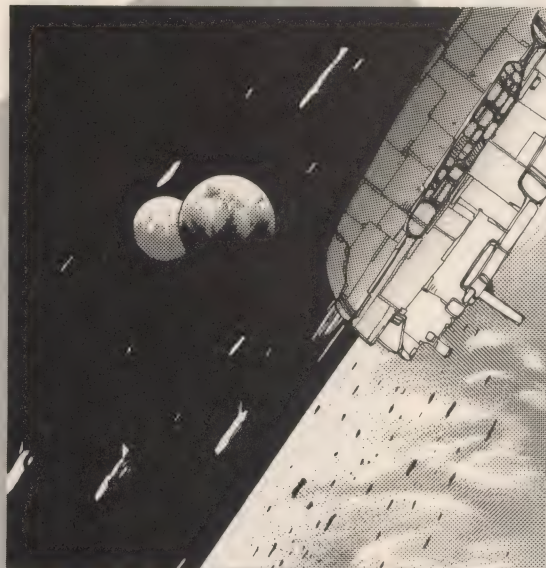
データセーブにとどめを刺せ！

先月号で「スタロッサ炎上」をプレイしたとき、あたぴはターンごとにデータセーブをしておきました（だってあとから画面写真も撮らなくちゃいけなかったんだもーん）。

ところがよーく考えると、この『カリ・ユガの光輝』では1枚のデータディスクに8つしかデータセーブができないんですよねー。さーて、問題です。「スタロッサ炎上」は12ターンもあるのに、どーやってデータセーブをしたんでしょうか？

ふふふ……答えはね。データディスクを2枚つくっちゃえばいいのだっ！　ただし、ふつーにデータディスクを2枚つくったってダメなのである。理由は説明するのがメンドクサイから省略するけど、とにかく次の手順でデータディスクをつくればいいとゆーことだけ覚えておいてね。あ、それからいい忘れちゃったけど、この作業にはMS-DOSとそれに関する簡単な知識が必要です。

1：8つ目のデータセーブを行って、もうこれ以上データセーブができなくなったら、いったん『カリ・ユガの光輝』を終了します。
2：かわりに、ドライブ1よりMS-DOSのシステムを立ち上げます。
3：2枚目のデータディスクをFORMATコマンドで2HDフォーマットします。
4：1枚目のデータディスクをドライブ1に、2枚目のデータディスクをドライブ2に入れます。このとき、1枚目のデータディスクには、ライトプロテクトシール（ディスケットを買ったときについてきた銀色のシールのことね）をはって、書きこみできないようにしておくとよいでしょう。

5：DISKCOPYコマンドで1枚目のデータディスクを、そっくりそのまま2枚目にコピーする。
6：再び『カリ・ユガの光輝』を立ち上げます。このときにはデータディスクは2枚目のものを使います。
7：ゲームの続きを再開します。
8：いちばん最後にセーブしたデータを残して、それ以外をすべて消去します。
9：ゲームの続きを始めて1回でもデータセーブを行えば、残しておいたデータを消去してもかまいません。
10：3枚目のデータディスクも上記の手順で、2枚目のデータディスクをコピーすることによって作成します。

わかったかな？　そんなにむずかしくないでしょ？

このテクニックを使えば、ターンごとにデータセーブすることが可能だから、自分の戦略の研究なんかにとっても役に立つと思うよ。ただし、うっかり手順をまちがえたりすると、せっかくのデータディスクがパーになってしまうので、くれぐれも注意して作業しましょうね。

必笑㊙テクニック2

惑星戦に追い打ちをかけろ!

艦船やDAを編成で使いまわす。

防衛レベルの高い星系を攻略しようとすると、どーしても数ターンかかってしまうよね。でもそんなとき、このテクニックを使えば手持ちの戦力を有効に使うことができるんだ。

例として2艦隊で主星を攻撃する方法を、順を追って説明しましょう。

1：行動ポイントが、それぞれ4と7という艦隊A・Bが主星の惑星戦可能エリア内に存在するとします。
2：まず艦隊A・Bは惑星戦可能エリアに移動し惑星戦を行います。
3：続いて、艦隊Aと艦隊Bの間で合流を行い、艦隊Bにできるかぎりの戦力を集中させます。
4：艦隊Bは、再び惑星戦を行います。

文章で説明すると、いまひとつピンときませんが、いかに自軍の戦力をムダなく使いまわすかが、このテクニックの重要なポイントとなっています。これは、非常に応用性が高いので、みなさんもいろいろな場面でためしてみてちょんだい。

必笑㊙テクニック3

防衛システムに気をつけろ!

調子に乗って防衛システムをつくりすぎ、維持費がかさんで赤字経営で困っている人はいませんか？

現実の世界でもそうですが、十分な国力もないのに軍備ばかりに力を入れていては、星系経営は成り立ちません。最悪の場合、税率0％にしても赤字になってしまうんだよーん。

絶えず技術レベルや工業レベルなどに気を配って、それぞれのプラントをバランスよく建設していきましょー。

また、製品に付属してくるデータ資料集の中に、星系収支の計算式が掲載されているので、うまく活用してねん。

必笑㊙テクニック4

戦闘宙域から撤退せよ!

スルドイ人なら、もう気がついているかナ。じつは艦隊戦にも、忘れてはならない高等テクニックがあります。

はげしい艦隊戦のさなか、戦力が著しく低下してしまった艦隊の司令官は、あなたに撤退要求をしてくるでしょ？　そのとき、敵艦隊との位置関係をよく見きわめて撤退指令をあたえないと、とんでもないことになってしまうんだ。

これは、撤退移動のアルゴリズムに関係があるんだけど、艦隊は撤退指令を受けると最短距離で戦闘宙域から脱出しようとします。つまり……撤退する艦隊は、戦闘宙域の中心から艦隊の現在位置に向かう方向で移動するわけね。

ところが、そのコースの先に敵艦隊が待ちかまえていたらどうなると思います？　そうなんです！　わざわざ命を失いに突っこんでいく特攻艦隊に早変わり！　いやーっ、コワイですねー。

だ・か・ら、撤退指令をあたえるときは、進行方向に敵艦隊がいないことを必ず確認するようにしましょー。

遠き山に日は落ちて…

っちゅーわけで、3カ月という短い間ではありましたが、おつき合いくださいましてありがとネ！　先月と今月で説明した「必笑㊙テクニック」を駆使すれば、かなり有利な戦いが期待できると思います。本当は、もっとスゴイ悪魔のようなテクニックが存在するのですが、「それをやっちゃあ、おしまいよ」とゆーことで、ヒミツにしておきます。

では、またどこかでお会いしましょう。みんな元気でね！

第66回ビジネスショウ速報

「ラップトップパソコン」や「32ビット機」が注目の的

今年も連日満員だったビジネスショウ。

ハァ、ハァ。ゼイゼイ。行って来たよ、ビジネスショウ。5月18日〜21日に開催され、部長も、課長も、ヒラも、OLも、新入社員も汗をかきかきたいへんなにぎわい。どこでも見られるはずのパソコンなのに、ショーのときだと何だか珍しいものでも見るような様子。ま、確かに珍しい製品や光景もいくつかあったので、いっちょう緊急レポートしてみよう。

ショーのある晴海(はるみ)というのは、なかなか出かけるにはたいへんなところなのだ。車の乗り入れができないので、公共交通機関を使うしかない。ところが、「晴海」という電車の駅などなく、最寄りの駅といえば地下鉄の「築地(つきじ)」くらいで、ここから歩くと足の早い人で20分、遅(おそ)い人なら30分くらいはかかってしまう。

そこでわりとおすすめなのは、JRの浜松町の近くから出ている「水上バス」と呼ばれる船を利用する方法だ。20分くらいで展示場の貿易センター近くのポートに到着(とうちゃく)する。料金はたしか200円だ。ただ少々揺れるし、極端(きょくたん)に船酔(ふなよ)いしやすい人もいるので、体調を考えて利用しなければならない。

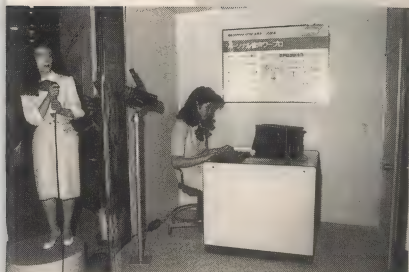
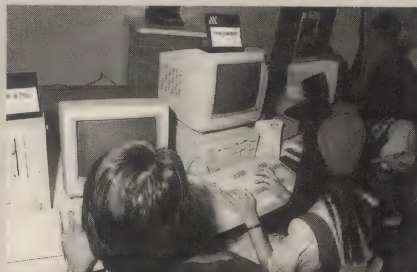
というわけで、どうにか展示場にたどりついてみれば、ハデなゲートがあって今年のテーマが書かれている。「インテリジェントオフィス――仕事とやすらぎへの展開」とおしゃれっぽい。今年は295社が出品した。ビジネスショウというくらいだから、OAや通信から文房具まで、オフィスをとりまく機器や道具の展示が中心となっている。

ちょっと前までは、パソコン、ワープロ、ファックスが〝OAの三種の神器〟というふうに呼ばれて珍(めずら)しがられたものだったけれど、今やこれを使っていないオフィスのほうが珍(めずら)しいくらいおなじみになってしまった。そして、現在それらはよりコンパクトになったり、高速になったり、使いやすさの工夫がこらされるなど、〝第2世代〟の姿を見せようとしているようだ。

パソコンでは、ひざの上にのせて使えるラップトップパソコンが展示の主役になっている感じがする。メーカーのブースごとに展示してあるのはもちろんだけど、「ふれあい広場」という特別会場では、エプソン販売、リコー、NEC、東芝、日立、富士通、日本アイ・ビー・エムの各社のラップトップが勢ぞろいしていて、さわったり比較(ひかく)したりしやすくなっていた。

ベストセラーのラップトップ「J3100」を発売している東芝ブースでは、100種類ものソフトを100台のパソコンの上で同時に動かして目立っている。NECのPC-9800シリーズと互換(ごかん)性のあるラップトップ「PC-286L」をNECより早く発売したセイコーエプソンのブースでは、98用のソフトをいろいろ走らせて自慢(じまん)げだ。さらに三菱電機ブースでは、日本語処理機能のあるIBM互換(ごかん)パソコンとして今年登場したAXパソコンで初めてのラップトップを参考出品していた。

NECのパソコン新製品紹介ステージでは何が珍しいやら8ミリビデオを回す人も。

100種類ものソフトを一度に紹介する東芝のJ-3100。

声がキーのかわりをするパーソナル音声ワープロは、シャープの参考出品。

AXパソコン一番乗りの三洋電機はラップトップも登場させた。

シャープの新製品32ビットのAXパソコン。

〝ゴクミ好み〟の日立B16LXを使ってサラリーマンの常識テストです。

またまた人気の富士通のステージではニューロコンピュータを紹介。

このほか、パソコンでは32ビット機が注目されている。シャープは新製品の、32ビットのAXパソコンを華々しくアピールしていた。また、松下電器もまもなく発売する32ビット機を参考出品していた。

ワープロも高機能化して来た。前後の文脈から判断してもっともふさわしい漢字に変換するなどのAI機能をもったもの、音声で入力できるもの、CD-ROMと組み合わせて辞書の内容をそのまま文書に使えるように考えたもの、文書に絵や写真をとりこめるもの、また、シャープや三洋電機では、週刊誌くらいのサイズなのにりっぱにワープロとして使えるものなどを登場させている。

さらにファックスでは、話題のデジタル回線であるISDNを使うものの展示が目立った。これまでの最も美しい印字モードのGIIIモードより上のクラスのGIVモードで、ずっと高速に文書を送ることのできるものが見られる。一方では、さらにコンパクト化が進んでいるようだ。

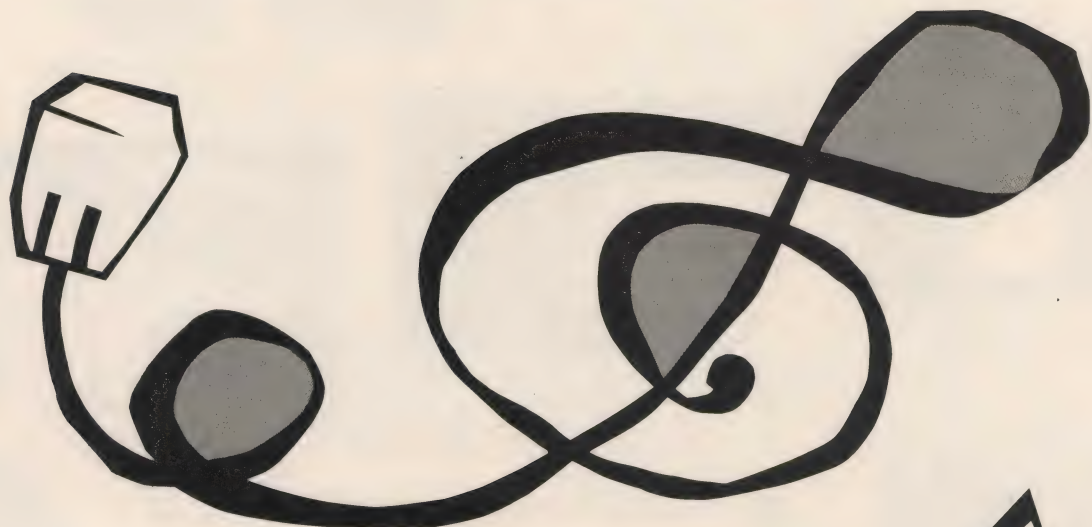
各社ブースのステージでは、もっとも得意とする商品、新製品、新技術を紹介するようになっている。NECは今年になって発表したばかりのPC-8800／9800シリーズなどのパソコンをずらりと並べてしまった。「こんなにたくさんあるのは、目的にぴったり合ったものを選んでもらえるようにしたため」とか、きれいなコンパニオンが説明すると、聞いている人たちは感心してしきりにうなずいたり、持ってきた8ミリビデオを回したりしている。

一方、毎回あっと驚くようなステージを作る富士通は、〝ニューロコンピュータ〟というちょっと聞き慣れないものを紹介していた。これは人間の神経回路を電気的にまねして作ったコンピュータらしい。これを頭脳として動くロボットが、どう考えながら道を進むかをビデオを使って説明していた。

電卓もテレビも、何でもかんでも小さくしてしまうカシオのステージでは、桂菊丸が登場、コンパニオンとかけあいで新製品を次々紹介している。テレビと一体になったコンパクトなビデオなど、1つずつ手にとって身近な製品を紹介してくれるので、わかりやすく好感がもてた。

このほか、ビジネス用のパソコンソフトを集めた「そふと館」や、アイデア文具・事務用品を集めたコーナーなども設けられている。

THE 66TH INTERNATIONAL BUSINESS SHOW

ぶきっちょ歓迎。

マウスで弾ける超かんたんサウンドツール完成迫る。近日発売。

音楽をここまでかんたんにしてしまう。

マウス1コで6人分。
操作はすべてマウスで、6パートをつかって作曲、編曲、演奏できる。

伴奏はパソコンまかせ。
楽譜を見てメロディをマウスで入力するだけで、自動的に伴奏してくれる。

作曲もお手のもの。
画面上のキーボードをマウスでなぞるとその楽譜が自動的に書ける。

アレンジだってばっちり。
6つのパートをひとつひとつ呼びだして思いどおりに編曲できる。

プログラムまでしてくれる。
アマデウスで作った曲は、BASICプログラムに自動的に変換してくれる。

なんと楽譜も書いてくれる。
マウスで入れた楽譜はパート別に楽譜としてプリントアウトができる。

スーパーサウンドツール

アマデウス

PC-8801mkⅡSRシリーズ 全機種対応

(ご注意)開発中につき仕様は予告なしに変更されることもあります。

スタート
CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

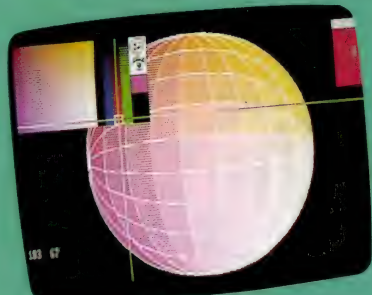
1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

スーパーグラフィックツール

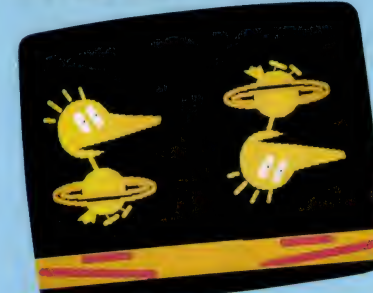
ダ・ビンチ

機種	価格
PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円

2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

4 4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
<トラックボール>			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
<タブレット>			
PC-8875(NEC)	○	×	×
<デジタイザー>			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
<イメージスキャナー>			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
<マウス>			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置,×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード,MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

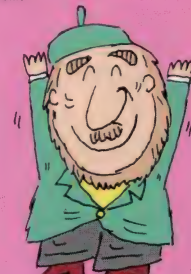
ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
<NEC>	<シャープ>	<富士通>
PC-PR201/201CL/201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2/8PD2/8PN1	MB-27409
PC-8821/8822	CZ-8PC1	MB-27410
PC-PR101/101T	<NEC>	<NEC>
PC-PR406	PC-PR201CL	PC-PR201CL
<エプソン>	<エプソン>	<エプソン>
JP-80	JP-80	JP-80
MP-80TypeⅣ		<シャープ>
<シャープ>		IO-700/720
IO-700/720		

7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

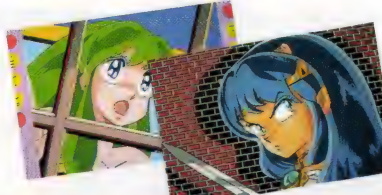
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①②③

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム
ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

★98ユーザーに朗報! ダ・ビンチPC-9801版(MS-DOS)5インチ2HD、好評発売中!

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ――この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

©あいどる，アートミック，高橋留美子／小学館，キティ，フジテレビ，東宝，カナメプロ，ナムコ，小林まこと／講談社・コミックモーニング

CASSETTE LABELS

ポプコムC.G.ギャラリー

1988 JULY

あなたの作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただけなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部CG係

時祭イブ　奥野康弘　X1turbo

らんま½　鈴木浩之　X68000

あかね　井上隆弘　ダ・ビンチ

幻夢戦記レダ　Creater Z　X1turbo

猫　岡本 忍　FM77AV

音無響子　飯田 亘　ダ・ビンチ

ラム　田島隆義　PC-88VA

ドラゴン・スピリット　飛田利典　FM77AV

WHAT'S MICHAEL　ぼのぼの　PC-9801

ドクトル強矢の

OH! 地球ミュージック!!

夢であいましょう
田原俊彦

PC-6001mkII/66, FM-77/NEW7,MSX/2, MULTI8

BEYOND THE TIME
TM NETWORK

FM77AV/20/40

読者からのお便りで、「PC-8801FA/MA・サウンドボードIIの音楽プログラムは発表しないのですか?」という質問が寄せられた。まぁ、あまり宣伝してないのでわからなかったかもしれないが、すでにサウンドボードII用の音楽プログラムは紹介しているんだ。

別冊サウンドコレクション2および、サウンドフロッピー2改訂版に、スザンヌ・ヴェガとアート・オブ・ノイズの2曲が収められている。

また、次号で行うサウンドスペシャルでも、サウンドボードIIの音楽プログラムは紹介する予定。楽しみに待っててネ。

それから、PC-9801+サウンドボードユーザーのラブコールにより、今月の新Q&Aに音楽プログラムが掲載してあるので、そちらもよろしく!

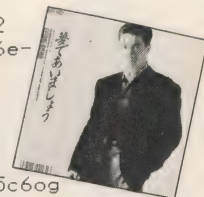
夢であいましょう
田原俊彦

まず最初は、北海道の内田之照クンからの投稿作品で、田原俊彦の「夢であいましょう」を紹介してみよう。

この曲のタイトルを見たとき、てっきり「夢で逢えたら」という曲と勘ちがいしてしまった。いゃ〜っ、ちょっと古かったかな?

さてプログラムについてだが、内田クンはこの曲のもつ3連のノリを、じょうずにプログラミングしている。またリストのほうも短く、コンパクトにまとめてあるのが大変いいね。ただ、なんとなく全体が単調なので、ところどころにアクセントを置いたほうがいいみたいだ。レコードなどをきき返して、曲の流れをしっかりとつかむようにしよう。それと今度投稿するときは、プログラムについてのコメントもしっかりと書いてネ!

夢であいましょう プログラムリスト

```
10 REM ***********************
20 REM    For PSG & SSG Use
30 REM       ﾕﾒﾃﾞｱｲﾏｼｮｳ
40 REM    Song by T.Tahara
50 REM ***********************
60 :
70 ::: CLEAR 1000 :::
80 :
90 REM *** PLAY ﾙｰﾁﾝ ***
100 RESTORE     :D=12:GOSUB 220
110 RESTORE  450:D= 5:GOSUB 220
120 RESTORE  600:D=10:GOSUB 220
130 RESTORE  450:D= 6:GOSUB 220
140 RESTORE  450:D= 5:GOSUB 220
150 RESTORE  600:D= 9:GOSUB 220
160 RESTORE  870:D= 5:GOSUB 220
170 RESTORE  620:D= 6:GOSUB 220
180 RESTORE 1020:D= 7:GOSUB 220
190 :
200 ::::: END :::::
210 :
220 REM *** PLAY ﾙｰﾁﾝ SUB ***
230 FOR I=1 TO D
240 READ A$,B$,C$:PLAY A$,B$,C$
250 NEXT I
260 RETURN
270 :
280 REM *** PLAY DATA ***
290 DATA t118v91,t118v91,t118v91
300 DATA o5c1.fe-,r8o3e-8oc8e-8e-2o3a2f+
2,o2a-1f+2d2
310 DATA d2.ob-8o5c8d-2.oa-8b-8
320 DATA rg8b-8od2ro3f8b-8od-2
330 DATA g1d-1
340 DATA o5c1c1c1
350 DATA o5coa-8g8e-8c.o5cob-8g8d8c.c1
360 DATA f1b-1b-1
370 :
380 DATA o3b-2oc2d8r8d6c12c2
390 DATA l12o3r12r12e-rr12r12e-rb-8r8b-6
g12g2
400 DATA o2e-rb-re-rb-r
410 DATA l12o3b-2oc2d8r8d6c12c4g6b-
420 DATA r12r12e-rr12r12e-rb-8r8b-6g12g2
430 DATA e-rb-re-rb-r
440 :
450 DATA o5c4..r16c4ob-6gb-4r2g6b-
460 DATA v8o3r12r12e-rr12r12e-rod8r8d6c1
2c2
470 DATA e-rb-re-rb-r
480 DATA o5c4c16r16c4ob-8.r16b-16g16b-4r
2g6b-
490 DATA o3r12r12e-rr12r12e-rod8r8d6c12c
2
500 DATA e-rb-re-rb-r
510 DATA o5c4ob-6gb-4g6b-o5c4ob-6gb-8r8b
-6o5c
520 DATA r6d-d-2.r6d-d-2.
530 DATA e-rb-re-rgr
540 DATA oe-4e-r12e-24r24e-4f6gf2rr6f
550 DATA c1o3b-1,a-re-ra-ra-r
560 DATA o5d2d-2c4,b2b-2a4
570 DATA g2g-2fga-a
580 DATA c2.og6b-,a-1,b-cc+d
590 :
600 DATA oc2r8e-4.,a-2r8b-4.
610 DATA b-8.r16b-e-8.r16e-
620 DATA o5c6de-6de-6de-6de-r12e-8.r16e-
f6e-
630 DATA a-1a1,a-8.r16a-8.r16a-8.r16a-a8
.r16a8.r16a8.r16a
640 DATA og6a-b-6ab-6ab-6ab-4b-12r12b-o5
c4
650 DATA b-1.r6b-b-4
660 DATA g8.r16g8.r16g8.r16gb-8.r16b-e-8
.r16e-
670 DATA c6de-6de-6de-6de-r12e-8.r16e-f6
e-
680 DATA a-1a1,a-8.r16a-8.r16a-8.r16a-a8
.r16a8.r16a8.r16a
690 DATA og6a-b-6ab-6ab-6ab-4r6b-o5c6oa-
24r24a-6g
700 DATA b-1b-1,g8.r16g8.r16g8.r16g8.r16
g8.r16go3c8.r16c
710 DATA fr12fgr12ga-4o5e-6cc2r6ob-24r24
b-6a-
720 DATA r6a-rr6a-rr6a-rr6a-
730 DATA o2fr6f24r24frb-r6b-24r24b-
740 DATA gr12ga-r12a-b-r12b-o5f6dd2rc4
750 DATA r6b-rr6b-rr6b-rr6b-b-4
760 DATA gr6g24r24gro3cr6c24r24c
770 DATA e-4r2of8.r16f4rf6o5d8.r16d6.e-e
-2.
780 DATA a-1a-1r6e-rr6e-
790 DATA o2f8.r16fga-b-8.r16b-8.r16b-8.r
16b-8.r16e-rb-
800 DATA od8.r16d6cc2o3b-2oc2
810 DATA b-8.r16b-6gg2r6e-rr6e-
820 DATA e-rb-re-rb-
830 DATA d8r8d6c12c4g6b-
840 DATA b-8r8b-6g12g2
850 DATA e-rb-r
860 :
870 DATA d2c4r12fe-g8.r16g2o5c6og
880 DATA b-2a-4b-4
890 DATA e-rdgo3c8.r16co2go3c
900 :
910 DATA f8g24f24e-24d6e-g6o5cdr12dd4.c1
6f16
920 DATA r,o2bgabo3c8.r16c
930 DATA d4.c16ob-16a16g16a2..
940 DATA r,o2go3co2f8.r16fcf
950 DATA f4fr12ff4fr12ff4fr12ff2
960 DATA a4a6a-2b-2aa2
970 DATA d4d6d-2c2f12f2
980 DATA r6e-2.r12e-r12e-r6dd2
990 DATA r6a-2.r12a-r12a-r6b-b-2
1000 DATA b-8.r16b-8.r16b-8.r16b-8.r16b-
12r12b-12r6b-12b-2
1010 :
1020 DATA e-4r2of8.r16f4rf6o5d8.r16d6.e-
e-2
1030 DATA a-1a-1r6grr6a-a-4
1040 DATA o2f8.r16fga-b-8.r16b-8.r16b-8.
r16b-8.r16e-rd-
1050 DATA gr12g4c4r12c4e-4r2g4e-4r
1060 DATA r6b-b-2.a-1a-4..
1070 DATA crdef8.r16fga-b-8.r16b-8.
1080 DATA e-r12e-4d4e-e-2.od8.r16d6cc2
1090 DATA a-r12a-4re-rr6e-rv8b-8.r16b-6g
g2
1100 DATA b-8.r16b-e-rb-re-rb-
1110 DATA oe-2f2g8.r16g6ff2
1120 DATA o3r6a-rr6a-roe-8.r16e-6cc2
1130 DATA a-re-ra-re-
1140 DATA o5r6dd4r6e-e-4r6cc4r6dd4
1150 DATA o3r6b-b-4r6b-b-4r6a-a-4r6b-b-4
1160 DATA grg-rfrg-
1170 DATA r6b-rb-4r,o5r6grg4,r
1180 DATA oe-4r6e-,o3g4r6g,e-r6e-12
```

BEYOND THE TIME

TM NETWORK

次の作品は、長野県の山本昇クンからの投稿で、TM NETWORKの「BEYOND THE TIME」。この曲は、劇場用アニメ「機動戦士ガンダム〜逆襲のシャア〜」のテーマソングになっている。徐々にもりあがる曲調が、スクリーンに映し出された場面をよみがえらせてくれるね。

さて、この曲は各パートが繊細に折り重なって1つの曲に構成されているため、6声しか使えないパソコン用にアレンジするのはとてもむずかしい。しかし山本クンのプログラムでは、その問題をカバーし、じょうずにまとめられている。

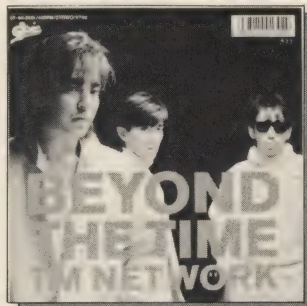
ただ、リストがかなり長いので、今度からは演奏データをもっと短くしてほしい。

また、スネアドラムが多少おとなしいので、PSGのノイズをうるさくならない程度にこもらせたほうがいいだろう。それと、何カ所かPSGでつくったコードにおかしいところがあるので、和声についても勉強してみよう。

これからも、いろいろな曲のコーディングにチャレンジしてネ。常連をめざせっ！　ガァンバッバラバ〜イ。

BEYOND THE TIME プログラムリスト

```
10 '▬▬▬▬  BEYOND THE TIME  ▬▬▬▬
20 '        ── ﾒﾋﾞｳｽﾉ ｿﾗ ｦ ｺｴﾃ ──
30 '             TM Network
40 '     Music      Tetsuya Komuro
50 '     Coder      Noboru Yamamoto
60 '-----------------------------------
70 '
80 DIM BA%(4,10),BB%(4,10),BC%(4,10)
90 '
100 FOR X=0 TO 4
110 FOR Y=0 TO 10
120 READ BA%(X,Y)
130 NEXT Y,X
140 '      0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10
150 DATA 44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
160 DATA 31,   24,    0,   15,   11,    6,    1,    2,    0,    0,    0
170 DATA 30,   18,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
180 DATA 31,   24,    0,   15,   11,   20,    1,    2,    0,    0,    0
190 DATA 30,   18,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
200 FOR X=0 TO 4
210 FOR Y=0 TO 10
220 READ BB%(X,Y)
230 NEXT Y,X
240 '      0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10
250 DATA 48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
260 DATA 28,   11,    4,   12,    7,   32,    3,   10,    1,    0,    0
270 DATA 28,   11,    4,   12,    7,   44,    3,   15,   -1,    0,    0
280 DATA 30,    5,    2,    8,    6,   23,    2,    0,    2,    0,    0
290 DATA 30,    5,    2,    8,    6,    0,    2,    0,    2,    0,    0
300 FOR X=0 TO 4
310 FOR Y=0 TO 10
320 READ BC%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340 '      0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10
350 DATA 60,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
360 DATA 31,    5,    4,    0,    2,   28,    2,    6,   -1,    0,    0
370 DATA 22,    8,    4,    4,    1,    0,    2,    4,    3,    2,    0
380 DATA 31,    5,    4,    0,    2,   28,    1,    3,    2,    0,    0
390 DATA 22,    8,    4,    4,    2,    0,    2,    2,   -2,    2,    0
400 '
410 VOICE BA%,BC%,BB%
420 SOUND 6,17:SOUND 7,48
430 '
440 FOR I=1 TO 6
450 READ MC$(I)
460 IF MC$(I)="*" THEN 530
470 IF MC$(I)="¥" THEN END
480 NEXT I
490 '
500 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
510 GOTO 440
520 '
530 NB=NB+1
540 ON NB GOSUB 560,570,580,590,600,570,610
550 GOTO 440
555 '
560 RESTORE 1260:RETURN
570 RESTORE 1310:RETURN
580 RESTORE 1600:RETURN
590 RESTORE 1000:RETURN
600 RESTORE 1690:RETURN
610 RESTORE 1760:RETURN
620 '
630 DATA T118,T118,T118,T118,T118,T118
640 DATA @V127,V12,V13,S0M900,V11,V10
650 DATA L4,L4,L16,L4,L4,L4
```

EPIC・ソニー07・5H-3001

リスト続く

```
660 DATA Q8,Q8,Q7,Q8,Q8,Q8
670 '
680 DATA R1,O3ARRA8B8,O4R1;R1,R1,R1
690 DATA R1,>CD<B.A16G16,R2R8GAG>C8<A,R1,R1,R1
700 DATA R1R1,A2RA8B8>CD<B>G,R8<A8A2.R8>GAR>C8<BG8G8G4
710 DATA R1R1,O3A2&A2,R2R4O4S1M9000A8B8>CD<B>G
720 '
730 DATA R1,ERR<A8B8,A2.R4,R1,V12O4C.E8L16B>CDECGD,ERR<A8B8
740 DATA R1,>CD<B.A16G16,R8G&A&A>C8<AR8G8<G4,R1,<B>CDECGER2,>CD<B.A16G16
750 DATA R1,ARR>A8B8,A8.AR8A8R2,R1,R2<AB>CDECGE,ARRR
760 DATA R4O3E16E8.E16E8D32D32C,>CD<BA8G8,A8>GA&A>C8C<A8G8G8E8
770 DATA R1,<AB>CDECGER2,R1
780 '
790 DATA O2FFFBFFFBFFFB,@34V15E1&E1&E1
800 DATA <AA8>A<A8>A8R8A8A4F8.AF8.G<G8.GG8&A8A8>AGGE8EGAG8G8GF
810 DATA O8RRRBRRRBRRRB,R2<AB>CDECGE<AB>CDECGER2R2<AB>CDECGE,O4V12E1&E1&E1
820 DATA FFFB8B8,<F2G2,<F8>F8<F8>FF<GG8GG8GG,RRRB8B8,<AB>CDECGER2,<F2G2
830 '
840 DATA FFFBFFFB;A2>>C2&C2<BA8G8,A8>AGRA8AAGE8<G8GGF8F8F8FFGG8GRFG8
850 DATA RRRBRRRB,R2<AB>CDECGE<AB>CDECGER2,A2>>C2&C2<BA8G8
860 DATA FFFB,A8E16A16&A8E8&E2,A8>EARA8AA8G8E8D8,RRRB,R1,A8E16A16&A8E8&E2
870 DATA FFF8.B16B,G1,<F8>CFEFEDDGR8<A8G8,RRR8.B16B,R2FED8<G8G8,G1
880 '
890 DATA O2FFFF,@22@V122Q7O4L16A8GA&A8GA&A4R8AA
900 DATA O3L16A8G8A4&A8GFFA8A,RRRR,R1,R1
910 DATA FFFFFFFF,L8AGGEAG16G16&GRL16A8GA&A8GAR4R8AA
920 DATA FFF8F4G8R8R8>GDAA8.A4&A8R8R8AG,RRRR,V11Q8L2O4RA&AE4R4,V11Q8L2O3RA&AR
930 DATA FFFF,A4>C4D8<B8A8G8,<F8F8F8>FEGG8GGDG8,RRRR,C1,R>D4<B4
940 '
950 DATA FFFF,A8GA&A8GA&A4R8AA,A8A8A8R8R8<EFRA8A,RRRR,O4C4<B4B2,O4E2<A2
960 DATA FFFF,A8G8G8E8A8GG&G8R8,F>F<FR8G4&G8>GA,RRRR,AG,AG4>C16D16
970 DATA FFFF,A8GA&AGA8R4R8AA,A8A8A4AG8E&ERD8,RRRR,>E1,<E1
980 DATA FFFF,A4>C4D8.<B&B8AG,<F8>C8C4<GG8G>CC<B8,RRRR,EG4C8<B8,EG4>C8<B8
990 '
1000 DATA O2FFFF,O4@V122L8Q7AG16A16&AG16A16&A4RA16A16,O3L16A8A8>A8R8R8A8<A8>AG
1010 DATA RRRR,V12L16O4R2AB>CDECGE,V11L2O3B1
1020 DATA FFFFFFFF,AGGEAG16G16&GRAG16A16&A16G16AR4RA16A16
1030 DATA <F8>F8<F8>FDGG8GCDC<BA8>A8A8R8R4R8AG,RRRRRRRR
1040 DATA <AB>CDECGER2R2<AB>CDECGE,>FG&G.E4
1050 DATA FFFF,A4>C4D<BAG,<F8>F8F8FDDG8GG8GG,RRRR,<AB>CDECGER2,FD4L16CD<B>CL2
1060 '
1070 DATA FFFFFFFF,AG16A16&A16G16AR4RA16A16AGGEAG16G16&GR
1080 DATA AAGEA&GA8&AAR8R8A8F8C8C8C<A>GG8DDGAG,RRRRRRRR
1090 DATA R2<AB>CDECGE<AB>CDECGER2,<A1&A4>C4D
1100 DATA FFFF,AG16A16&A16G16AR4RA16A16,<A8>A8<A8GARA8AA8GG
1110 DATA RRRR,R2<AB>CDECGE,<A1
1120 DATA FFFF,A4>C4D.<B16&BA16G16,F8>F8<F8FFGG8GG8GG
1130 DATA RRRR,<AB>CDECGER2,A>D
1140 '
1150 DATA FBFB;O4L8F+2.F+G+,O3F+8>F+8<F+8>F+F+<F+>F+8F+<F+8>F+F+
1160 DATA RBRB,O4Q8L2C+1,O3Q8L2A1
1170 DATA FBFB,A4B&BG+4.F+16E16,D8>D8<D8DDEE8EE8EE,RBRB,<B>E,AA
1180 DATA FBFB,F+16&F+16&F+&F+RR4F+G+
1190 DATA <F+>F+F+8F+8F+F+<F+>F+8F+<F+8>F+C+,RBRB,C+1,A1
1200 DATA FBFB,A4B&BG+4>E&E,C+&D8.D8DD<BB8BB8BB,RBRB,<B>E,AA
1210 '
1220 DATA FBFB,C+2.<F+G+,F+>F+F+8F+8F+F+<F+>F+F+F+<F+8>F+F+,RBRB,C+1,A1
1230 DATA FBF8.F16B8F8,A4B4G+4.F+16E16,DDD8D8DD<BB8B>E8EE,RRRB8R8,<B>E,AA
1240 DATA *
1250 '
1260 DATA FBFB,F+4R4G+4A4,<F+8.BF+8BF+F+8B8F+8B8,RBRB,C+1,A1
1270 DATA FBF8B8B8F8,A4.G+G+4R>C+16C+16,>C+8C+8<G+8>C+8C+8C+8<G+8>C+
1280 DATA RBR8B8B8B8,C+C+,BB
1290 DATA *
1300 '
1310 DATA FBFB;@V122L8O5DDD16D16DC+C+<B16B16,O4L16D8D8D8DDEE8E<B8>E<B
1320 DATA RBRB,V11L8O5F+F+F+F+16F+16F+EED16D16,V11L2O4Q8F+E
1330 DATA FBFB8F8,B.B16&BAA4R>C+16C+16,F+8>F+8<F+8>F+F+E&F+AAB&AF+F+
1340 DATA RBRB8R8,D.D16&DC+C+4RE16E16,F+1
1350 DATA FBFB,DDDD16D16&DC+C+<B16&B16,<B8B8>B8BBG+8.G+F+8EE
1360 DATA RBRB,F+F+F+F+16F+16&F+EED16&D16,F+F+4F4
1370 DATA FBFB,B.B16&B>C+C+4RC+16C+16,<F+8>F+8<F+8>F+F+F+F+G+A&AG+F+G+
1380 DATA RBRB,E.D16&DEE4RE16E16,F+1
1390 '
1400 DATA FBFB,DDDD16D16&DC+C+<B16B16,<B4>D4C+C+8C+C+C+<B>C+
1410 DATA RBRB,F+F+F+F+16F+16&F+EED16D16,AG+
1420 DATA FBFB8F8,B.B16&BAA4F+G+,<F+F+F+8F+8F+F+F+>F+8C+F+8C+C+
1430 DATA RBRB8R8,E.D16&DC+C+4R4,F+1
1440 DATA FBFB,A4.RA.B16&BA,<B8B8B8BB>CC8CC8CC
1450 DATA RBRB,V11O4L8A4G+AB.>C+16&C+D,EC+
1460 DATA F8B8B16B8B16B8B8B8B16B16,>E.C+16&C+<BB4R4,DDD8DD8DE8E8E8EE
1470 DATA R8B8B16B8B16B8B8B8B16B16,E2<A4B>C+,DE
1480 '
1490 DATA FBFB,@V122L8O5DDDD16D16&D16C+16C+C+<B,O3L16F+8F+8F+8F+BG+8G+G+8G+
1500 DATA RBRB,V13L2O4F+E4E4,V13L2O4C+D4D4
1510 DATA FBF8.F16B8F8,B.B16&B>C+C+4.R,A8>A8<A8>AF+<A8AA8AA,RBRB8R8,EE,C+C+
1520 DATA FBFB,DDDD16D16&C+C+C+<B,F+8F+8F+8F+BE8>E8<E8>EE,RBRB,F+E4E4,C+D4D4
1530 DATA FBFB,B.B16&B16&B16AA4R4,A8>A8C+8EE<A>A8EO4C+8C+8,RBRB,EE,C+C+
1540 '
```

```
1550 DATA FBFB,>DDDD16D16&D16C+16C+C+<B,O3F+8>F+8<F+8>F+F+G+G+8G+G+8G+G+
1560 DATA RBRB,F+E4E4,DD4D4
1570 DATA FBFB,B.B16&B>C+C+4<F+G+,<A8.>AC+8C+C+EA8EC+8E8,RBRB,EE,C+C+
1580 DATA *
1590 '
1600 DATA FBFB,A4R4A.B16&BA,<B8>D8<B4F+8.>>C+<C+8>C+8,RBRB,DC+,<BB
1610 DATA FBFB8F8,>E.C+16&C+<BB2,<D8>D8<B8>D8<EEE<B>E8EE,RBRB8R8,DE,AA
1630 DATA FFFBFBFBFBFBFBFB,@34O4V15L2D1&D&D8A4.&A1D4.D8&D@22
1640 DATA O3A8.AA8AAAA8AA4A8.AA8AAAA8AA8AAA8A8A8AAA>A8<AA8AAA>A8<A>A<AAAAAAA8A8
1650 DATA RRRBRBRBRBRBRBRB,O3V13L2A1&A&A8R4.R1A4.A8&A
1660 DATA O3V13L8E1&E2&E8RR>E&E4EEE2&<E4.E&E2
1670 DATA *
1680 '
1690 DATA FBFB,O4F+4R4G+4A4,O3B4.>BF+<B8B8>C+8D8,RBRB,O3BB,O3AA
1700 DATA FBFB,A4.G+8G+4R8,C+8.C+C+8<G+8>C+4C+4,RBRB,>C+C+,G+G+
1710 DATA FBFB,A2B4>C+4,<B4>BF+C+8<B8B8B8,RBRB,<BB,AA
1720 DATA F8B8B8B16B16B16B16B8B8B16B16,C+2.R8C+16C+16,>C+>C+<C+8C+4C+4C+8C+C+
1730 DATA R8B8B8B16B16B16B16B8B8B16B16,>C+C+,G+G+
1740 DATA *
1750 '
1760 DATA FBFB,@22L8O4A4R4A.B16&BA,L16O3B4>B8.BC+8C+8>C+4,RBRB,O3B>C+,O3AB
1770 DATA FBB8B8B8B16B16,>E.C+16&C+<BB4.R,<D4D4E8E8E8EE,RBB8B8B8B16B16,DE,AB
1780 DATA FBFB,>DDDD16D16&C+C+C+<B,<F+8F+8F+8AF+G+8G+G+G+8.G+
1790 DATA RBRB,F+E4E4,>DD4C+4
1800 DATA FBF16R8B16B8B8FBFB,B.B16&B>C+C+2&C+4R4R2
1810 DATA AAF+8E8>C+C+<A4>A8AAD8D8D8DD<EE8EE8EE,RBR8.B16B8B8RBRB
1820 DATA EEF+E4E4,C+C+D<B4B4
1830 DATA FBF8.F16B8F16F16,V14@1O4A.A16&A16E<B4.A,A8>C+8D8C+C+<A>C+8<A>C+8<AA
1840 DATA RBRB8R8,EE,>C+C+
1850 '
1860 DATA "",@V122,"","","",""
1870 DATA FBFB,@22O5DDDD16D16&C+C+C+<B,>D8D8D8DDE8E8E8EE,RBRB,F+E4E4,D<B4B4
1880 DATA FBFBFB8B16B16B8B8B16B16B16B16,B.B16&B>C+C+2&C1
1890 DATA <A8>A8C+8EE<A8AAA8>E8<B4B4>C+4C+4
1900 DATA RBRBRB8B16B16B8B8B16B16B16B16,EEF+G+,>C+C+DE
1910 DATA R1,Q8@9V11<E1,R1,R1,V11O5C+1,V11O4A1
1920 '
1930 DATA R8,R8,R8,R8,R8,R8
1940 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,@10V14O4R4B2.&B1&B4.G16E16G.A16&A4&A2R4R>D16C+16
1950 DATA O3A8.AA8AARA8AA8AAAA8AA8AAAA8AA8AAA8A8A8AAAA8AA8AAA>A8<AA8AAAAAAA8AA
1960 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,V11R4O4B.>C+1R1C+1,V11R4O4G.A1R1G1
1970 '
1980 DATA FFFF,<A2R4R>E16D16,A8A8A8AAG+G+8.G+8.G+,RRRR
1990 DATA O4B2L16RO3B>D<GB>D<G>E,O4G2R2
2000 DATA FFFF8B8,C+<A16E16&E2.,A>AAG+<A8AAAA8AA8AA,RRR8B8,O5C+1,O4G1
2010 DATA B16B16B16B16BFF,G2>A.G+16&G+E,AA8AA8AAD8<BG>DDGG
2020 DATA B16B16B16B16BRR,O4GBGGGBGBD8<BG+DDGG,R1
2030 DATA FFFF8B8,<B.A16&AEDG4E,A1,RRRR8B8,A2R2,R1
2040 '
2050 DATA FFFF,Q7O4@22@V122A2R4AB,O3AAA8&AAAAAAAAAAAA
2060 DATA RRRR,L2O4V11A.R4,L2O4V11E.R4
2070 DATA FFFF,>C4D4<B4RA16G16,FFFFFFFRGGGGGGGG,RRRR,FG,<G>D
2080 DATA FFFF,A4R4R4AB,AAAAAAAAAAAAAAAA,RRRR,A1,E1
2090 DATA FFFB,>C4D4<B.A16&AG,FFFFFFFFGGGGGGGG
2100 DATA RRRB,V12O4L16AB>CDECGE<AB>CDECGE,R1
2110 '
2120 DATA FFFF,A2R4AB,AAAAAAGAAGAAAAFF,RRRR,V11O4L2A1,E1
2130 DATA FFFB,>C4D4<B4&BA16G16,EEEEEEEEGGGGGGGG,RRRB,AG,FD
2140 DATA FFF16B8.B,A4R4R4AB,AAGAAAAAAAAAAAAA,RRR16B8.B,AL16V12AB>CDECGE,E2R2
2150 DATA FFFF8B16B16,>C4D4<B4>G4,FFFFFFFFGGGGGGGG
2160 DATA RRRR8B16B16,<AB>CDECGEV11<DDDDD8DD,G16G16G16G16G8G16G16
2170 '
2180 DATA FF8B8FB,A2.<AB,AAG8AAGAGA8AAABG,RR8B8RB
2190 DATA V13L8O5C8<B16>C16&C16<B16>C&CRR4,V13L8O4AG16A16&A16G16A&ARV13O4AB
2200 DATA FFF16B8B16B8B8,@V122>C4D4<B4G4,F8A8F8AFFF8FF8A8
2210 DATA RRR16B8B16B8B8,V12L16R4R4O4AB>CDECGE,>C4D4<B4G4
2220 DATA FFF8B16B16BFFFF8B8,>G1&G1,A8A8B8AAAA8AB8B8F8F8F8FFGG8GG8GG
2230 DATA RRR8R16R16BRRRR8B8,<AB>CDECGER4R4R4<AB>CDECGE,>G1&G1
2240 '
2250 DATA F8B8FF8B16B16B8R16B16,V12L16O4@9AB>CDECGER4@22@V122<A8B8
2260 DATA AA8AA8AAAA8AF8FF,R8B8BB8B16B16B8R16B16,V13O5L16G8EE&EDE8&E8R8R4
2270 DATA V13O5L16C8<B>C&C<B>C8&C8R8R4
2280 DATA FFFB,>C4D4<B4G4,F8F8>F8ED<GG8GG8GG,RRRB,R1,O5C4D4<B4G4
2290 DATA FFFF8B8,R2.L4O4A8B8,A8>A8<A8>A8<A8>AG&GF8E
2300 DATA RRRR8B8,L16O4AB>CDECGE<AB>CDECGE,R2V14O4A8B4B8
2310 DATA F16B8.B16B8.B16B8.B8B16B16,>CD<BG,FFF8C8FF<G8>G8<G8>GG
2320 DATA R16B8.B16B8.B16B8.B8B16B16,V11<G4F4A4G4,>C2D2
2330 '
2340 DATA FBFB,R2.A8B8,<A8>G8A8GG<A>G8AGGAG
2350 DATA RBRB,V13L16O5AGA&A8GA&A8V12CDECGE,V13L16O5C8<B>C&C8<B>C&C8R8R4
2360 DATA FBFB,>CD<BG,<F8>G8D8GGGG8GGGG<G
2370 DATA RBRB,<AB>CDECGER8V11<GGG8G8,R4R4R8V11O4D16D16D8D8
2380 DATA FBFB,R2.A8B8,A8>G8A8A8AA8AAAAA
2390 DATA RBRB,V12R4R4O4L16AB>CDECGE,V14R4O4B4&B8A16G16E4
2400 '
2410 DATA FBFB,>CD<BG>Q8G1,<F8>G8DG8GGG8GGGG<G>Q8G1
2420 DATA RBRB,V12AB>CDECGER8<GGRG8G8>Q8G1,R4R4V11O4D16D16R16D8D8>Q8D1
2430 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847048-801号

円丈のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！

狂気のメッタ斬りレポートだっ！

三遊亭円丈

歯に衣着せぬ（じつは歯が大きすぎて着せられないのだ）円丈師匠の毒舌に、非難ゴウゴウ。しかし、師匠にはいっこうに反省の色は見えない。ったく、困ったもんなんである。

こうすれば ダメソフトも不朽の名作！

「最近、いいソフトがあんまりないねェ、トホホ」とか、「もう、買うソフトがみーんなハズレ、ゲホホ！」とか、「ゲームがつまんないから首をつりますッ、アーメン！」とか、なげいているキミ！　チョット待て。

このワタシが、どんなつまらんソフトも不朽の名作にする方法を、ついに発見したんだヨ。今アンタが持ってるくずソフトの山も一瞬にして名作ゲームの宝庫に変わり、毎日が楽しくなり、人生がバラ色になり、臨終で死ぬときも思わず「もっとゲームをやりたーいっ！」と呼びたくなる、画期的な方法なんだ。

最近のユーザーは、ゲームをやりすぎて訳がわかんなくなっている。なかには、最初のタイトル画面を見て、

「なんだァ、もうエンディングか！　あっけねェな」と、エンディングとまちがえてゲームをやらないアホがいる。じつはワシがそうだ。こんなことでは、ソフト代7800円が泣く。ではどーしたら、いかなるソフトも名作に変わるか？　それを今回は明らかにしておこう！

第1段階 ソフトを買うまで

①パソコン雑誌のゲーム評

まず、買いたいと思うソフトについての雑誌のゲーム評を読む。そのゲーム評のなかでホメてあるトコは、赤線を引き、けなしてあるとこはマジックで消す。それでもう一度読み返す！　すると、悪い

トコは消してあるからもう全部ベタぼめ。
「何ィ！　こんなにスゲエゲームなの、じゃァ買おう」と決心する。
②円丈のドラスレは読まない！
　だいたい、このコーナーはソフトをほめない。こーゆーのを読むと、買う決心がぐらつくので読まない。でも、今回みたいないい情報もあるので、１回は読んで、アトはこのページだけのりでくっつけて読めないよーにする。
③発売前日の夜からならんで買う！
　これだ。これが第２のポイント。パソコンソフトで、ならばないと買えないよーなソフトはない！　でもならぶ！　これがコツ。たぶんならぶヤツはほかにいないと思うけど、でもならぶ。そして、
「オレが一番乗り！　オレが一番乗り！」と、自分にいい聞かせる。店が開いて、ソフトが置いてあったら、
「エッ？　ある？　こんなソフトが買えるなんてオレは運がいい！　もしや夢では？　ギューッ」
　と、ホッペを思いきりつねり、ひたすら感動する。

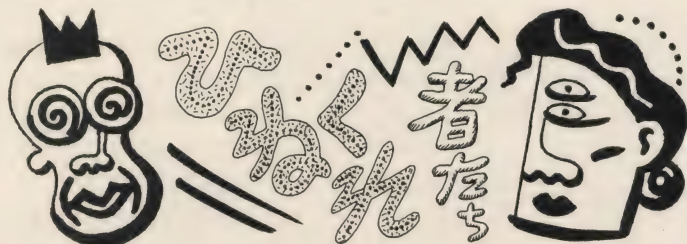
第2段階

ゲームをやるまで

①買ったソフトをひたすら信じる
　これ、これがポイント！　ゲームなんて、半分は先入観だからねェ。自分の買ったソフトはおもしろいと信じる！　信じる者は救われる！　もう、キリスト教もゲームも原点はいっしょ。この信じるか信じないかが、楽しめるかどーかの分かれ道になる。
　さらにいえば、信じれば信じるほどゲームはおもしろくなる。だから、
「このソフトはおもしろい！……かもしれない」
　なーんて思っていては、けっして楽しめない。ひたすらゲームを信じよ。
②朝晩、必ずゲームにお祈りをする。
　これがポイント！　もうみんなポイントだネ！　朝晩100回ずつソフトを拝む！　そして、
「このソフトは世界一。今後もこんなソフトは出てこない。なんというすばらしいソフトだろう！」
　と自己暗示にかける。
　これがポイント！　そう、努力なしでゲームは楽しめん。
③ゲームを買っても１週間はやらない
　これがコツ！　買って来てすぐやりたい気持ちはわかるけど、それをグッと抑える。
　１日目、買ってきた店の袋からおそるおそるパッケージをとり出して、
「キャーッ、まぶしい！　こんなの見たら目がつぶれる！　しまっとこう」と、ここマデ。
　２日目、もう一度袋からパッケージをとり出し、パッケージの表のデザインを見て、
「す、すげえ！　こんなすげえパッケージに入ってるゲームは、どんなにすげえんだろう。いかん、長くみてると目がつぶれる」と、再びしまう。これがポイント！
　３日目、パッケージの横だけを見る。横だけ、これがポイント！
「いや、横だけ見てこんなにすげえんだから、中身はどんなにすばらしいんだろう」と、３日目はここまで。
　４日目、パッケージの裏だけ見て、
「裏だけ見てこんなにすごいんだから、裏技はどんなにすごいんだろう！」まで。
　５日目、パッケージをあけて
「ワァ、ワッ、ワーッ、すげえ、目がつぶれる！」パタンと閉じる。これがコツ。
　６日目、マニュアルを見る。
　７日目、ディスクをとり出す！
　こんなぐあいに、７日間は見るだけ。そしてそれを見ながら、早くゲームをしたい。今すぐしたい！　という気持ちを抑えに抑え、抑えこみ、８日目にゲームを開始するとき、一挙にそのパワーを爆発させる！　これがコツ。

第3段階

ゲームを始める

①ゲームをするときの心構え
　今までやったなかでいちばんセコイゲームを思い浮かべ、それと今やっているゲームを比較しながらゲームを進める。ここがポイント。思い浮かべるゲームは、できればBASICで作ったシロウトのゲームがいいねぇ。そのゲームにバグがあれば最高。
②最初のタイトル画面はひたすら感動する
「こんなすばらしい画面は生まれて初めて見た。いいッ！　これだけでも6000円の価値はある」と自分を納得させ、安心させる。
③文字が出たら
「ワァーッ、字だァ。しかも読める！　すげえなァ」と感動しまくる。
④キャラクターが移動したとき
「ギャーッ、キャラクターが動いた。これは奇跡だ！」といいながら泣く。これがコツ。
⑤曲が流れたら
「ワァーッ、サウンドだ。すげえ、ビープ音じゃねェ。オレは幸せだァ」と幸せがる。
⑥その他
　もちろん、モンスターは１ぴきたおすごとに、

「ファーッ、おもしれえ、ファーッ、すげえ！」と叫びながらやり、ヒントをくれるヤツに出会ったら、「本当にありがとうございました」と土下座をして感謝をする。

⑦感動幸せマップを作る

これを作る目的は、あくまで感動するためであり、早解きや、ゲームを終わらせるためのものじゃないから、正確である必要はなーんにもない。ごく大ザッパなマップでよろしい。

まず、ザッとマップを書いたら、モンスターと出会ったトコで〝すげえ印〟として、「すげえ！」と書く。ヒントをくれたおじさんと会ったトコは、「感動」と書き、宝箱を見つけたトコには「幸せ」と書く。場所がダブっても、ドンドンその上に書きこんでいく。これがポイント。

そして、書きあがったマップを見ると、マップじゅう、すげえ！　感動！　幸せ！だらけ。

「こ、こんな感動的なソフトがあるんだろうか。感動！」とそのマップを見てもう一度感動する。これがコツ。

ゲームオーバーをしたら、またまた感動幸せマップを見ながら、

「こんな感動的なゲームがもう一度できる！　感動！」と、またまた感動する。

第4段階

それでもつまらんと感じたとき

①ゲーム前半でつまらんとき

こーゆーときは、

「い、いかん。ワシはこのゲームの奥深さが理解できないんだ。バカバカバカ！オレのバカ」と自分をしかる。なお、ひたすらゲームを続ける。ゲームがつまらんのは、自分の理解不足だと思いこむ。これがコツ。

②ゲーム中盤でなおつまらんとき

感動幸せマップを見ながら、

「い、いかん。こんなに感動、幸せがいっぱいあっておもしろくないのは、オレは病気だ。きっと重い病気にかかったんだ。早く治そう」と、あくまで病気のせいにする。

③ゲーム後半でまだつまんないとき

「つまらんのは後半だけだ！」と、本当はズーッとつまらなくても、前やったのは忘れて前半、中盤はおもしろかったと思いこむ。

「でも前半が少しだけつまらんのは、エンディングでもりあげるためなんだ。きっとラストはすばらしいぞ。ワクワク」とエンディングに望みをつなぐ。

④エンディングまでつまらんとき

以上のやり方を忠実に守り、一生懸命感動しようとしたのに、それでもラストまでなーんにも感動できない。

これはもう、世界に2つとない史上最弱のダメソフトの証明。さっそくソフト会社に手紙を書き、「おたくは教育ソフトか、さもなければ石焼イモに転向しなさい」と忠告してやろう。そして最後にひと言、大きく堂々と、

「金返せッ！」

いま、わき起こる サバッシュ 非難の嵐

イヤハヤ、サテモウ、カクカクシカジカ、アーコリャコリャ……。踊ってる場合じゃねェなァ。イヤもう読者から『サバッシュ』の問い合わせが殺到！

「去年12月の発売だったはずなのに、いつ売るんだ。教えろ、ただでコピーして遊ぶから！」

「正確な発売日は？　わかれば友だちに買わせてただで遊ぶから」

「『サバッシュ』100本読者プレゼントは何日だ。3本くれッ、ただで遊ぶから」

バカモン、なぜすなおに買わしていただきますと、いえんのだ。ただで遊ぶ者には、遊神プートスさまの天罰が下されるであろう！　天、罰、メッ！

しかし、問い合わせが読者からだけのときはよかったけど、最近は編集部内でも、

「あの『サバッシュ』っていうのは、本当はゲームじゃなくて落語なの？」とか、

「『サバッシュ』は、21世紀に向けてのゲームだから、今世紀中にはできないんだって？」とか、

「『サバッシュ』って、あみだくじのコトなんだって？」

とか、もうムチャクチャ！　しかし、こーゆーのも先々月まで。先月あたりから、マジになってきた。

「いったい、いつになったら「サバッシュ」はできるんだ」

「ウーソツキ、ホレ、ウーソツキ！」

と、ウソツキコールの大合唱が始まった。えーい、静まれ、静まれーッ！　ラーメンだって中国4000年かかっておる。アンモナイトは3億年！　半年や1年のことでガタガタいうな。

そこで今回、「どーなっておる「サバッシュ」は」にお答えして、「こーなっておる『サバッシュ』は」をお届けしよう。読みなはれ！

「サバッシュ」の災い

なんか急に陰気になっちゃったねェ。しかし、これはマジなんだョ。『サバッシュ』は、製作スタッフに災いをもたらすのだ。不吉の影がスタッフをおおい、災難は矢のように襲いかかり、次々にメンバーが死ぬ……まあ、死ぬなんてことはないけどね。

遊神プートスはユーザーに味方しても、わしら製作者には味方せんのだ。やい、コラ、プートス、ええかげんにせえよ。

いや、ほんと、コワいよ。まず、シナリオを書いているワシ。チョットカゼを

ひいたら微熱が1カ月間出っぱなし。寝ると魔王ダルグが出てきて、
「円丈、テメェ、オレを悪者にしやがって、心臓グリグリグリ……」ってエグられるし、起きてりゃ、背後霊みたいな声で電話が来て、
「アイテムのデータがほしいんですよー、うらめしやァーッ！」
キャオーッってなるし、とにかく早くカゼを治そうと思ってユンケル黄帝液を8本飲んじゃった。黄帝液8本返せ！
でもオレなんかまだいいほうだね。かわいそうなのは、バイトのウノくん。このゲームを手伝ってるうちにノイローゼになっちゃって、そのあとで、極度のウツ病。ウノくんのウツ病。じょうだんじゃないんだョ。ウツ病でほとんど廃人同様……にはまだなってないけど、時間の問題だね。
もっとかわいそうなのは、J.D.氏。『サバッシュ』の仕事をやりすぎて日本人になっちゃったんだ。え？　もともと日本人だったの？　J.D.というのはペンネームだったんだって。ハッハッハッ、しらじらしいコトいってんねェ。
もっと気の毒なのはプログラマー、ゲームデザイナーの池亀、高橋両センセだよねェ。12月完成予定がのびたせいで、いまや生活苦！　食事は3日に一度だけ、あとは水だけの生活をしている状態なんだョ。みんな、池亀センセ、高橋センセのトコへはげましの現金を送ろう。
こんな状態だから高橋センセは、
「こんなコトなら北海道へ帰ってカウボーイをやる」といいだすし、池亀センセも「それじゃオレも負けずに調布へ帰って組長やる！」っていいだす始末で、もう大変！　2人ともすごいいいウデもってて、もしビジネスソフトの会社へ移りゃ、月給100万はとれるぜ、ほんと。
まァ、いちばん気の毒なのは編集長。責任者をかって出たのはいいけど、今後の発売予定日に間に合わないと、クビ！　キャーッ、こわいよう、こわい。マジだもん、こわーい。だから編集長にもはげましの現金を送っといて！　次々にスタッフを不幸にしていく「サバッシュ」。本当にこわい。

不幸の？『サバッシュ』

なんだい、こんなのバッカリだね。とにかくソフトの「サバッシュ」もまた不幸だョ。編集部で「サバッシュ」の打ち合わせをしてるときなんかスゴいョ。
「テメェ、やりやがったナ、コノオーッ」
「チクショー、ざけんじゃねェ！」
「ナニをーッ」
って、部屋の外で声だけ聞いてると、ほとんど新日プロレスと同じ。とにかく大いにモメる。
その主な理由。
①ゲームのプログラマー、デザイナーがアクションゲーム大好きの一本槍！　そしてワシは、RPG一筋！　こりゃモメるワナ。
②スタッフ側……円丈のシナリオの字がきたない。
ワシ……るさい。ほっといてくれ！
③スタッフ側……1本のゲームのつもりだったのに、内容は3本分もある膨大なもんじゃねェか。ワリに合わん！
ワシ……やかましい、1本は1本だ。
④スタッフ側……なんでもいいから早く仕上げんと、生活苦が……。
ワシ……そーはさせんぞ。きちんと作ってくんなきゃ、許さん。
⑤スタッフ側……ウルセエことガタガタいうなら、自分で作れ！
ワシ……自分で作れるぐらいなら、最初から頼まん！
とまァ、こんな調子。それに、ふつうソフトを作るときは、みんないっしょに仕事をするから、そのつど相談できるけど、「サバッシュ」では、月に2、3回しか会えない。おたがいにはなれてバラバラに作業を進めていくから、会ったときに、
「バーロー、なんでこんなふうになんだョ」
「そんなコトいったって、聞いてねェ」
これだもん、不幸の「サバッシュ」だよねェ。

シナリオはどこまで実現できるか

これが問題なんだョ。なんせシナリオでこうしたいといっても、プログラム上の制約もあるし、100％実現できるわけじゃない！　両先生もなんとかしようと思って作ってくれちゃいるんだけど。具体的に例をあげてみよう。
①スイッチが同一画面上でしか有効に働かない！　だいたい、ゲームのスイッチって別なトコにあるよねェ。何かに触ると、別なトコのドアがあくとか、あれなんだ。もちろん、ワシのマップもそうなってる。ところが、プログラム上の制約とかで同一画面内に移されてしまった。ハッキリいって、同一画面内ではトラップとしての効果は半減するョ。でも、ワシとしては泣くしかないわけだ。こうなった原因の1つは、全トラップの数が数千、トラップの種類が40。この数の多さにも原因がありそうだからね。
②ワープ！　トラップのワープの場合、瞬間ワープして、ほとんど気づかない。これがワープのトラップだよね。ところが「サバッシュ」の場合、瞬間ワープはするんだけど、そのときメンバーの先頭の1人が画面に出て、その少しあとで残りの4人が出るから、すぐわかってしまう。トラップとしての意味があんまりなくなってしまう。しかし、これの原因も、パーティー5人を同時に出すという、マシンの能力の限界ギリギリのコトをしているからなんだ。
つまり、シナリオを欲張ったせいでもあるんだネ。
こーゆー点が今後も出てくると思う。ワシのシナリオがどこまで実現できるか。いまあげた2点も、シナリオ自体は変わっていないけど、ワシからいわせれば、やはりシナリオの変更だと思う。
これとは反対に、新たなトラップを考案してもらったというのもあるし、かなり改良してもらった点もある。基本線はすべてワシの意見を通してもらったから、最終的につまらなくても（そんなこと絶対ないけどね）、そりゃワシの責任であることをここに宣言する！
ただワシの心配は、完成を急ぐあまり、今後は変更がきかなくなるだろう。これが作品の完成度に影響しないコトを祈る。
わが「サバッシュ」に幸いあれ！

遊び心でやってみました

としくんのDTPレポート

第4回

イキナリ今月は、まとめ。DTPのこれからの流れをさぐってみた。本格的なシステムから、身近なものまで、これからどうなっていくんだろうか？　ちょっとカタイ話でせまってみよう。

明日のDTP

ヒューヒュー、というわけで、今月もまずはショーの話から。

「電子出版システム展　EP'88」というショーがあった（サンシャイン・シティ　4月21日〜24日）。CD-ROMなどのいわゆる電子出版と、DTPなどの電子編集、および印刷システムが主な出展。とくに、DTP関連では、今後どうなっていくかということを、その前のショーや記者発表会（先月号参照）といった一連の動き（ホントに、集中して開催されたからね）から、少しまとめてみることにしようか。

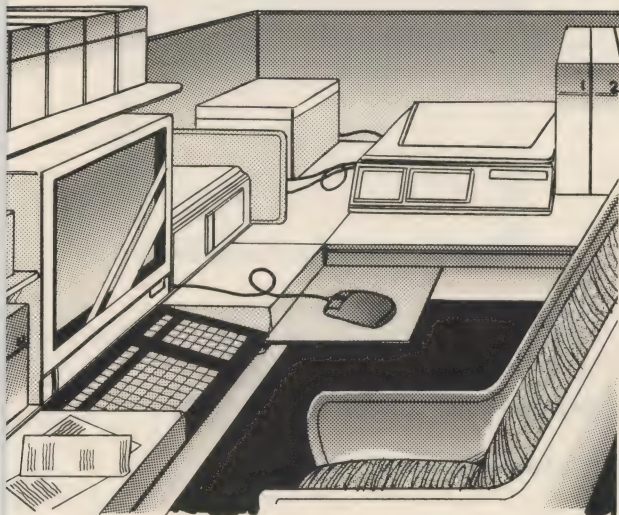
というのが、今月のテーマ。いつも以上にカタイ話でいってみよう。まあ、ちょっとした教養講座？である。なお、そのため今回はソフト紹介はありません（というより、予定していたソフトが、結局できてないのだよ）。

さて、いわゆるDTP——デスクトップ・パブリッシングのこれから、ということになると、だいたい次の3つの流れになるカンジである。

I.DTP専用機

キヤノンのEZPS（イージーピーエスと読む）などに代表されるDTPの専用機は、おもに企業内印刷や、軽印刷の分野で使うマシンだ。原稿の入力から、レイアウト・編集・そして印刷までを、1つのシステムでやってしまおうというもの。その意味では、まさにDTPなんだけど、英語などの欧文とちがって文字が多く、それだけ処理が複雑になる日本語では、パソコン＋ページプリンター（レーザープリンターなど）＋DTPソフトの組み合わせ、といったお手軽なシステムだと、現時点ではちょっとパワー不足。したがって、こういった専用マシンの登場となるだけだ。企業が使うものだから、当然値段も高いけど、それだけの性能はあるキカイである。

キヤノンのEZPSは、専用機の中でも、比較的低価格。といっても、最新のEZPS3200で、348万もする（標準構

キヤノンのEZPS3200。本格的な組版機能をもつDTP専用機。お値段は、348万円。

成)。それでも、前のモデルより安くなったそうだから、これは、やっぱり企業向けの製品である。

EZPSは、もちろん文章や図形、イラストなどをWYSIWYGで見たまま編集するものだけど、最終的な印刷は、システムに含まれるキヤノンお得意のレーザープリンターを使う。もちろん、このプリンターで印字されたものは、そのまま印刷所で印刷される版下(ごくカンタンにいうと、印刷するもとになるもの)にも使える。この段階までカバーできるのがEZPSの特徴だけど、逆にいうと、結局のところはレーザープリンターによる印字しかできない、ということでもあるわけだ。いくらレーザープリンターがキレイだとはいえ、一般の印刷物で使う写植印字(「POPCOM」もそう)とくらべると、字体(フォント)の種類は少ないし、品質も、よく見るとやはり差がでる。それでも、企業内での印刷(社内報など)や、チラシなどのカンタンな印刷、技術マニュアルぐらいなら、この程度でも十分使うことができる。

キヤノンのあるディーラーによると、売れて売れて、ということらしいけど、なかなかメデタイ話ですね。なお、「ダ・ビンチ」のPC-9801版のマニュアルや、別冊ポプコム「X68000データBOOK」は、このEZPSですべて編集されている。へぇー、そうだったの? 知らなかったでしょ。

専用機では、もっと大がかりなもので有名なのが、富士通のIPSだ。これは、レーザープリンターによる出力のほか、データを電算写植機に送ることができる。つまり一般的な印刷システムの中に組み込むことができるわけである。DTPというよりは、専用の統合印刷システム。したがって、機能もそうだし、値段もEZPSより1クラス上、といったところだ。

なお、EZPSにしても、あるいはIPSでもそうだけど、文章の入力は、本体だけでなく、キャノワードやオアシスといった市販のワープロ専用機や、MS-DOSベースのワープロソフトの文書データを利用する、といったこともできる。連係プレイで、効率的な編集作業ができるわけだ。

あと、そのほかDTP志向の高級ワードプロセッサー、というのもある。同じキヤノンのキャノワードPRO-1000(198万円)とか、東芝のJW-1000AI(248万円)などがそうだ。EZPSなどより手軽な、オフィス向けのDTPマシン、といえる。

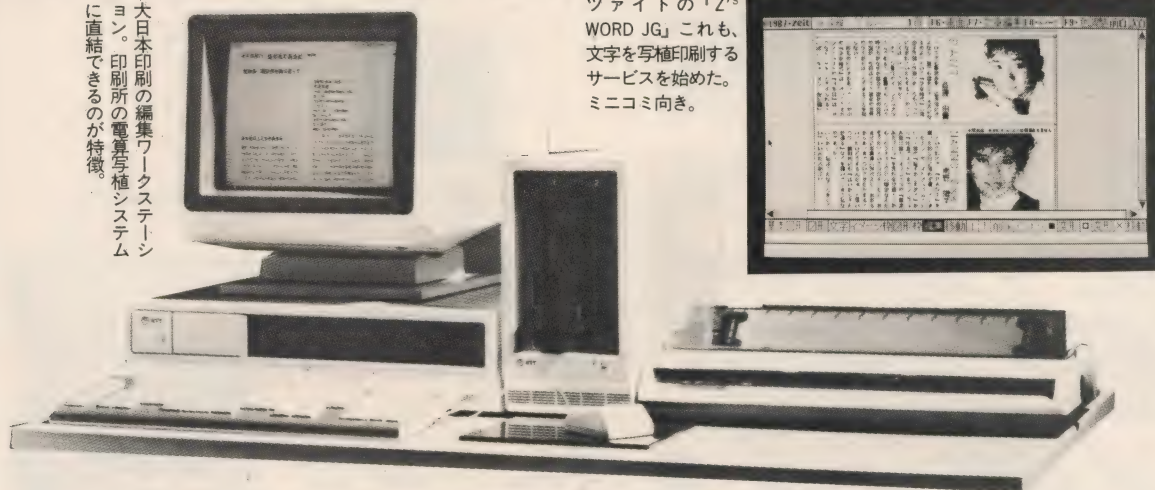
II.印刷所と連係するマシン

DTPのパブリッシングということからみると、ちょっとはずれてしまうかもしれないけれど、最終的な印刷を印刷所にまかせる、というのも一つの手である。この場合、文章の入力、レイアウトなどの編集作業だけをデスクトップのマシンでやるわけだが、それでも、今までにレイアウターなどのプロが手作業でやってたことを考えると、はるかに効率的だし、時間の短縮にもなる。

先月号のこのページでもちょっと書いた、大日本印刷の「電子編集ワークステーション」が、そういったシステム。デスクトップのワークステーションで編集して、そのデータを同社のCTS(Computer Typesetting System)に送ることで、写植による印刷ができる。つまり、これも一般的な印刷システムの中に組み込まれるマシンである。レーザープリンター・オンリーのDTPにくらべれば、品質はもちろんのこと、ハードの制約がないため、字体も豊富に使うことができるのだ。

編集は、もちろんディスプレイ上ですべてが確認できるWYSIWYG。マウスの操作で、レイアウトがカンタンにできる。CTSとのデータの受けわたしは、通信によるオンライン・システムなので、よけいな手間もかからない。

IPSとのちがいは、印刷を完全に印刷所の手にまかせてしまったこと。このシステムには、標準ではプリンターは付いてこないし、オプションのプリンターも、ごく普通のドットプリンターだ。ここでは、誤植や文字サイズ、レイアウトの確認に使うだけ、という発想である。

大日本印刷の編集ワークステーション。印刷所の電算写植システムに直結できるのが特徴。

ツァイトの「Z'S WORD JG」これも、文字を写植印刷するサービスを始めた。ミニコミ向き。

もちろん、このシステムは、じっさいの本を作る現場で主に使われるもの、ということで、プロ内のキカイである。印刷専門の会社ならではのマシン、というところ。現在のシステムだと、まだビジュアル主体のあまり凝ったレイアウトはできないが、それでも単行本などでは、十分実用的なレベル。

で、これだと本格的なプロ用ということで、ちょっとピンとこないかもしれないが、じゃあ、こういうのはどうだろう？

アスキーの『Micro TeX（マイクロテック）』は、PC-9800シリーズ用の科学技術用高品位文書作成ツール（9万8000円）。このソフトは、複雑な数式を表現できるため、科学技術論文や技術マニュアルなどの作成に最適なDTPシステムで、欧米でそれらの用途に使われる代表的なソフト『TeX（テック）』を日本語化したものである。オプションのプリンター・ドライバー（基本システムについてこない）により、キヤノンのレーザーショットに対応するけど、そのほか大日本印刷の電算写植システムを使って印刷することも可能。じっさい『Micro TeX』のマニュアルは、このシステムで作られたのだそうだ。

もうちょっと身近な話題というと、これも先月号のレポートで取り上げた、ツァイトの『Z'S WORD JG』（PC-9800シリーズ　5万8000円）。このDTPソフトも、文字データを写植で印刷することができる。この場合、字体（フォント）をいくつかの書体、たとえば、標準明朝、教科書体、スクエア・テクスト、太呉竹といったものの中から選ぶことができるわけだ。全国に8カ所ある「JG出力センター」に頼めばOKである。

III.DTPソフト

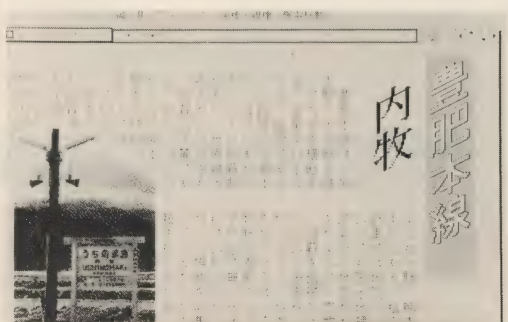
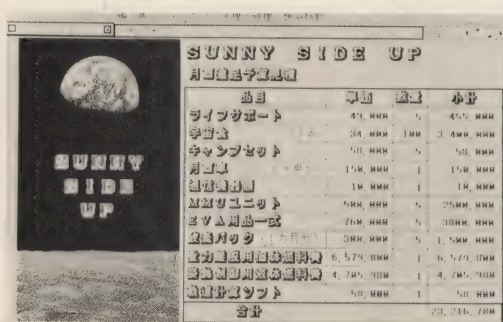
パソコンをDTPとして使うというのは、アメリカでは、もう当たり前のことになってしまった。アップルのマッキントッシュとレーザーライター、それにDTPソフトの組み合わせがDTPシステムの歴史を作ってきたことは、連載の第1回でいったとおりである。

日本では、何回もいうようだけど、例の漢字の問題もあって、パソコン、とくにPC-9801では、なかなかキビシイ状況にある。

で、先月号でもいったように、アップル・コンピュータは、マッキントッシュを使った日本語DTPのシステムを今年中に発売する予定だ。なんでも、今年を日本語の「DTP元年」にするということで、なかなか勇ましい。でも、マッキントッシュは、日本では、いまだに高いし（何で、あんなに高いんだろう？）、日本語ポストスクリプト（先月号参照）対応のレーザーライターも、やっぱり高そうだ。DTPソフトも、『漢字Page Maker ver. 2』が12万8000円と、これも高価。本格的なのはわかるけど、これも、企業やプロが使うもので、個人で楽しむというわけには、ちょっといかない。

国内では、リードレックスの『PRESBOX』（6万8000円）が、PC-9800シリーズ用としては、マジメに作ったDTP。ただ、あまりにもマジメ過ぎて、ハードディスクにレーザープリンター、しかも本体がVXシリーズでないとその性能が

期待の「コラージュ」(デジタルファーム)。最新の画面写真。これは、ビジュアルな文書の例。

グラフィックを文章に重ねてみる。シートに分けて編集できるから、こういったこともカンタン。

編集機能も豊富。これは、縦書きを段組みにしてみたもの。４段までの段組みができる。

ワープロやグラフィック機能のほか、ちょっとした表計算の機能もある。写真の右は、その機能を使ったもの。

いかしきれない(それでも、まだまだ)、というのはやり過ぎ。これだったら、「Z'S WORD JG」やPC-8800シリーズの『PⅠ』(デービーソフト　4万円)のほうが、性能的には、わりきった感じはあるけれど、手軽だし、またおもしろい。なにしろ、先月号で紹介したアイドル・マガジン「Logout」は、この『Z'S WORD JG』と熱転写プリンターでガンバッているそうだから、何ごとも、熱意と楽しみ方しだいなのだ。

あと、これはもうずいぶん前から期待だけはしているのが、デジタルファームの「コラージュ」(PC-9800シリーズ用　5万8000円)。ワープロ＋グラフィックツール＋表計算ソフトという、いってみれば統合化ソフトなんだろうけど、そういったジャンルでは、いい表せないソフトでもある。ワープロとしては、DTP的にも使えるらしい。なんでも、一つ一つのシートを重ねて、その上でそれを編集する——たとえば、ワクを開けて、ほかのシートをそこに出してみたり、あるいは透明(とうめい)にして、全部重ねてみたり——ということができる(らしい)。本来ならもう発売されているハズなんだけど……早くしてください。なお、関連会社のデービーソフトは、『PⅠ』のPC-9800シリーズ用を、ビジネスショーで参考出品していたけど、これはどうなるのかな？　まあ、楽しみではあるけれど。

そのほかメーカーでは、『一太郎』でおなじみのジャストシステムも、PC-9801用DTPを考えているらしいとのこと。個人的には、PC-98だけでなく、X68000でDTPをやったらおもしろいと思うんだけどね。

いずれにしろ、パソコンの場合は、ソフトもそうだけど、ハードウェア、とくにプリンターが、今後どのようにDTPに対応していくかがカギ。レーザープリンターをはじめ、ページプリンターや高品質のプリンターが、もっと低価格にならなければ、ということも重要なことである。と思いつつも今月はここまで。では、では。

THE LINKS主催

パソコン通信大博覧会開催

MSXグラフィック

ポプコムも協賛

速報！

期間●8月1日～8月31日
主催●日本テレネット株式会社
協賛●松下電器産業株式会社、雑誌社ほか

MSX専用のパソコン通信ネット、THE LINKS（リンクス）はこの夏、パソコン通信ネット初のビッグイベント「パソコン通信大博覧会」を開催する。昨今、博覧会が大はやりだけれども、この博覧会はパソコン通信局のコンピュータを中心とするパソコン通信ネット上で開催されるユニークなものだ。博覧会というと会場に行って入場券を買って入るというのがふつうだけれど、パソコン通信大博覧会は、リンクスの全国に散らばっているパソコン通信アクセスポイントへ電話でパソコン通信接続するだけで参加できる。リンクスは会員制ネットワークだから、会員になっていなければならないわけだけれど、入会金は2000円、月の利用料は500円とお安くなっているし、専用モデムを使えば、MSXで楽々とパソコン通信が楽しめる。君もこの機会にパソコン通信を始めてみないか。

ところで、このパソコン通信大博覧会で計画されているイベントはいろいろあるけど、いま入手した範囲では次のようなものがある。

①ネットワークゲーム大会

パソコン通信ネットを使ったゲーム大会で、A1グランプリ（地方大会、決勝大会）、ミッドナイトラリー、ガーリーブロック、ダイレスなどが計画されている。

②BBSいろいろコーナー

BBSを利用したイベントで、夏休み宿題お助けマンコーナー、なんでも答えマンデー、のりぴーが選ぶ「作詩コンテスト」などがある。

③チャットコーナー

神出鬼没のアンカーマン平智之のチャットコーナー。パソコン通信での楽しいおしゃべりをどうぞ。

④雑誌各社の協賛イベント

パソコン雑誌各社がそれぞれの協賛企画を出して参加する。いま各社企画を立案中なので、くわしいことは来月号で紹介する。MSX・FAN、MSXマガジン、MSX応援団、Basicマガジン、コンプティーク、そしてわがポプコムが参加する予定だ。

ポプコム大賞〝私の街のおもしろ話〟コンテスト

ポプコムの企画はまだ立案中だけれども、パソコン通信の特徴である文字通信を生かした〝私の街のおもしろ話〟のコンテストをするよ。街の自満話、有名な場所、こわい話、いい話、おもしろい話、ミステリーなどを文章にして投稿してもらい、掲示板に表示して参加者に見てもらうほか、期間中の投稿から優秀作品を選んでポプコム大賞、優秀賞を選ぼうというものだ。

MSXグラフィックを使ったものも計画中だから、乞うご期待。７月末発売予定「ダ・ビンチMSX$_2$」のプレゼントもするぞ！

ポプコムイベントのビッグプレゼント!!

ポプコムでは、日本テレネット、松下電器の協力によりパソコン通信大博覧会を記念して、この大会に参加したい読者のなかから抽選で約100名（もっとふえるかもしれない）の人に、MSX専用パソコン通信モデムをプレゼントする。プレゼントの条件は、６カ月分のリンクス料金3000円を支払って、リンクスに加入し、このパソコン通信大博覧会のイベントに参加することだ。そこでまず、参加希望者を募集する。

［申しこみ方法］ はがきに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業または学年、電話番号、お手持ちのMSXの機種名をはっきり書いて、下記に申しこんでください。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第２ビル ㈱新企画社ポプコム編集部「リンクスパソコン通信大博覧会」係

［申しこみ期限］ ７月20日編集部必着

［抽選と入会手続き］ 申しこみ者のなかから抽選で、MSX専用通信モデムNT-300のプレゼント予定者を選びます。これらの方には日本テレネットより入会申しこみ書などが送られますので、入会手続きをすれば、モデムがプレゼントされます。なお抽選にもれた方にも、リンクス入会手続き案内書が送られます。

●パソコン通信大博覧会の紹介は来月号で！

パソコン通信大博覧会の計画は現在企画が進行中なので、変更もあるし、雑誌各社のイベント内容もまだ決まっていない。そこで、来月号ではもっとくわしく博覧会の内容をお伝えしたい。

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkIISRシリーズ FM-77AVシリーズ)用
サウンドコレクション2
定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク2 改訂版 (5インチ2D版)
PC-8801mkIISRシリーズ 定価3,000円(送料含む)

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク1
定価3,000円(送料含む)

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkIISR FR/TR/FH/MH)用
サウンドコレクション
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2の
お申し込みは、下記あて先まで。

申込方法
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

先月号でのディスクサービスのミスに引き続き、またまたやってしまった邦生の大ボケ。もうすでに気がついている人もいると思うが、4月号で紹介した斉藤由貴の曲。アレ、タイトルの漢字がまちがっていたんだよね。大分県の加藤秀雄クン(どうもありがとう)からのお便りでわかったんだけど、正しくは「今田家の一族」……じゃなくて「今だけの真実」って書くのだ。みなさん、どうもスミマセンでした。

さて近ごろ、読者から寄せられるお便りのなかで「サウンドボードIIがほしいよ〜っ」なんて書いてあるのが多い。まぁ確かに、FM音源6声＋リズム6声とサンプリング1声がステレオで使えるというのは魅力だよね。

そこで今回から、サウンドボードIIについて、従来のサウンドボードとのちがいやテクニックなどを数回にわたって特集してみよう。買ったはいいけどプログラムの作り方がわからない人や、これから買おうと思っている人も参考にしてみてはいかがかな。

● ● ●

まず第1回目として、サウンドボードIIの使い方とステレオ効果について触れてみることにしよう。

〈初めのイ〜ッポ!!〉

最初に、この音源を使うには「NEW CMD」のかわりにシステムディスクに入っている〝fm. ipl〟という拡張プログラムを立ち上げねばならない。

拡張プログラムの起動方法

```
Bload "fm. ipl", r
```

この作業は、使うたびに行わなければならないので、ディスクユーティリティーの「IDセクターの書きかえ」で自動的に立ち上がるようにしておいたほうがいいかも。また、手もとに資料がないため、機種によっては起動方法が異なるかもしれないので、付属のマニュアルを読んで確かめてほしい。

プログラムを走らせると、しばらくして拡張音色を使うかどうかきいてくる。ここでYキーを押すことにより、65

種類(@62～@126)の新しい音色が使えるようになる。

さぁ、これで準備はOK……じゃないんだな。この音源はステレオ出力になっているので、付属のRCAピンケーブルを使い、サウンドボードIIのLINE OUT(RIGHT-LEFT)とラジカセやオーディオなどのLINE IN(RIGHT-LEFT)に接続しよう。そのときに、ピンケーブル左右の差しまちがいに注意。

〈PLAY文について〉

6声のFM音源、およびリズムを鳴らすには、PLAY文の音源モードを「5」に設定する必要がある。

さて、ここからちょっとむずかしくなってくるんだけど、リズムを使うか使わないかでプログラムの組み方が変わってくるのだ。まず、リズムを使わない場合は、PLAY文のあとには1声目から6声目のFM音源のデータが来る。

リズム音源を使わない場合

```
CMD PLAY #5,"1声"～"6声"
```

次にリズムを使うときには、プリセットのリズムパターンがないため、あらかじめ自分でパターンをつくり、登録しておかなければならない。そうしてから、登録したリズム番号をPLAY文の#5と1声の間にXコマンドで設定するようになっている。

リズム音源を使う場合

```
CMD PLAY #5,"Xn";"1声"～"6声"
```

リズムパターンのつくり方や登録方法については次回で行う。

〈MMLのニューコマンド〉

従来のボードでは出力が1系統しかなかったが、サウンドボードIIでは、RIGHT-LEFTの2系統が装備(そうび)された。そのため、MMLにも「@L, @M, @R」というコマンドがふえた。これは6声あるFM音源の各チャンネルの左側、両方(中央)、右側の3種類の出力を決めるものだ。たとえば、1声目を左側、2声目を両方、3声目を右側から出力させるには次のように設定する。

出力定位の設定

```
CMD PLAY #5,"@L","@M","@R"
```

このコマンドは、MMLのLやVと同じく、演奏の途中(とちゅう)で出力を切りかえることもできる。

さて、このコマンドを応用することによって、右から左へ(逆でも)音をふったり、同じ音色を少しズラして広がりのある効果をつけたりすることも可能だ。下のサンプルミュージックは、このことを応用してつくってある。まず、1声目のデータはベースパートで、@Mを設定し中央の位置でリズムを刻んでいる。2声目はピコポンサウンドで、音程ごとに出力定位を変えている。また3～4声目と5～6声目では、おたがいに同じフレーズを演奏しているのだが、出力定位を左右に割りふり、5～6声目の音を少しズラして広がりのあるサウンドにしている。とにかく、実際に打ちこんでステレオ効果を体験してほしい。

さて次回は、ぶ～っちぎり18ページのサウンドスペシャルだ。邦生の素顔に迫(せま)るっ!! (見たくねー)

〈ミュージックプログラム〉

流行ばかりオッカケてたら体がもたん!……ってなわけで今回は、2年くらい前にヒットした曲をお送りしてみよう。まず1曲目は、東京都の鈴木雅恵さんからのリクエストで、安全地帯の「熱視線」。2曲目は神奈川県の鹿島孝夫さんからのリクエストで、中村あゆみの「真夜中にラナウェイ」。キミたちも、片隅(すみ)に眠(ねむ)っているレコードをもう一度きき直してみてほしいな。ハヤリだけできいていた曲が、またちがった感覚で聞こえてくるはずだ。

名曲を見つけたら、リクエストはがきを送ってネ!◇

ステレオサンプル・ミュージックプログラムリスト

```
10 '************************************
20 '*       STEREO SAMPLE MUSIC        *
30 '*   (PC-8801FA/MA・ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞII)    *
40 '************************************
50 '
60 ' ********************   VOICE DATA   ********************
70 '
80 DIM BA%(4,9)
90 FOR X=0 TO 4
100   FOR Y=0 TO 9
110      READ BA%(X,Y)
120 NEXT Y,X
130 DATA    60,   15,    2,    1, 5000,   10,    0,    5,    0,    0
140 DATA    28,    1,    5,    6,    2,   40,    3,    0,   -1,    0
150 DATA    30,   16,   10,    6,   12,    0,    0,   15,   -1,    0
160 DATA    28,    1,    5,    6,    2,   40,    0,    0,    1,    0
170 DATA    30,   16,   10,    6,   12,    0,    0,   15,    1,    0
180 CMD VOICE ,BA%
190 '
200 ' ********************  MAIN ROUTINE  ********************
210 '
220 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
230 IF MC$(I)="¥" THEN END ELSE NEXT I
240 '
250 CMD PLAY #5,MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
260 GOTO 220
270 '
```

リスト続く

```
280 ' ********************   MUSIC DATA   ********************
290 '
300 DATA T147L8@30V8Q8@MO3GGBG>D<G>C<BGGBG>D<G>C<B            : ' ﾍﾞｰｽ
310 DATA T147L8V9Q8@LO2RD@RGRRR@M<BBR@L>D@RGRRR@M<BB          : ' ﾋﾟｺﾎﾟﾝ
320 DATA T147L8@66V6Q7@RO5RRRRRRRR,T147L8@66V6Q7@RO5RRRRRRRR  : ' ｽﾄﾘﾝｸﾞ (ﾐｷﾞ)
330 DATA T147L8@66V6Q7@LO5RRRRRRRR,T147L8@66V6Q7@LO5RRRRRRRR  : ' ｽﾄﾘﾝｸﾞ (ﾋﾀﾞﾘ)
340 '
350 DATA GGBG>D<G>C<BGGBG>D<G>C<B,@L>RD@RGRRR@M<BBR@L>D@RGRRR@M<BB
360 DATA R12RRERDRRE&EEERED&D24,R12RRCR<BRR>C&CCCRC<B&B24
370 DATA RRERDRRE&EEERED&D,RRCR<BRR>C&CCCRC<B&B
380 '
390 DATA GGBG>D<G>C<BGGBG>D<G>C<B,@L>RD@RGRRR@M<BBR@L>D@RGRRR@M<BB
400 DATA R12RRERDRRE&EEERED&D24,R12RR>CR<BRR>C&CCCRC<B&B24
410 DATA RRERDRRE&EEERED&D,RR>CR<BRR>C&CCCRC<B&B
420 DATA ¥
```

熱視線　プログラムリスト

```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*          ﾈｯｼｾﾝ            *
40 '*      (PC-8801mkIISR)      *
50 '*   MUSIC BY KOUJI TAMAKI   *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA   *
70 '*                           *
80 '*****************************
90 '
100 MD=PEEK(&HC100)
110 IF MD=&HE5 THEN 140 ELSE NEW CMD
120 '
130 POKE &HE21A,208 : CMD STOPM : GOTO 160
140 POKE &HE11A,208 : CMD STOPM : GOTO 160
150 '
160 DIM BB%(4,9),RM$(9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BB%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
220 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   16,    0,    2,    0,    0
230 DATA    30,   17,   17,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
240 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   16,    0,    2,    0,    0
250 DATA    30,   17,   17,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
260 '
270 CMD VOICE BB%
280 CMD PLAY "","","","Y6,02Y7,240"
290 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+5,0,5
300 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-5,0,5
310 '
320 SA$="V10Q108RRRRBR16BR16B"                 :  RM$(1)=SA$+SA$
330 SB$="V10Q108RRRRBR16BS0Q8B16B"             :  RM$(2)=SA$+SB$
340 SC$="V10Q108BS0Q8BV10Q1BS0Q8B"             :  RM$(3)=SC$+SC$
350 SD$="V10Q108BS0Q8BV10Q1BS0Q8B"             :  RM$(4)=SC$+SD$+SC$+SD$
360 SE$="V10Q108BS0Q8BV10Q2B16S0Q8B16B"        :  RM$(5)=SC$+SD$+SC$+SE$
370 SF$="V10Q108BS0Q8BV10Q2B16S0Q8B16{BB}"     :  RM$(6)=SC$+SD$+SC$+SF$
380 SG$="V10Q208B16S0Q8B16{BB}{BB}{BB}"        :  RM$(7)=SC$+SD$+SC$+SG$
390 SH$="S0M1100Q808BRR16BR16"                 :  RM$(8)=SC$+SG$
400 SI$="BRS4M500B16S0Q8M1600B16B16B16"        :  RM$(9)=SA$+SH$+SI$
410 '
420 FOR I=1 TO 5
430 READ MC$(I)
440 IF MC$(I)="*" THEN 540
450 IF MC$(I)="¥" THEN 740
460 IF LEFT$(MC$(I),1)="$" THEN 520
470 NEXT I
480 '
490 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(5)
500 GOTO 420
510 '
520 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),1)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 470
530 '
540 NB=NB+1
550 ON NB GOSUB 580,590,600,610,620,630,600,590,600,610,640,650,620,660,670,640,
650,680,690,650,680,700,710,720
560 GOTO 420
570 '
```

```
580 RESTORE   1110:RETURN
590 RESTORE   1290:RETURN
600 RESTORE   1160:RETURN
610 RESTORE   1370:RETURN
620 RESTORE   1730:RETURN
630 RESTORE   1790:RETURN
640 RESTORE   1840:RETURN
650 RESTORE   1620:RETURN
660 RESTORE   1960:RETURN
670 RESTORE   1450:RETURN
680 RESTORE   2230:RETURN
690 RESTORE   2320:RETURN
700 RESTORE   2360:RETURN
710 RESTORE    950:RETURN
720 RESTORE   2410:RETURN
730 '
740 FOR I=1 TO 800 : NEXT I
750 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
760 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
770 '
780 IF MD=&HE5 THEN 800 ELSE 790
790 POKE &HE21A,207 : CMD STOPM : END
800 POKE &HE11A,207 : CMD STOPM : END
810 '
820 DATA T117,T117,T117,T117,T117
830 DATA L8Q8,L8Q7,L8Q8,L8Q8,L8Q7
840 DATA V12,V9,V11,S0M1600,V8
850 '                              ( A )
860 DATA O2F16>B,@4404,@3104,O8R16B,O4                         : ' ZITAR/E.BASS
870 DATA <FR16FRRRFR16FR16FRRRFR16
880 DATA C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16G+EF+
890 DATA RRRRRRRRRRRRRR,$1,RRRRG+G+BRRRRG+G+B
900 '
910 DATA FR16FRRRFR16FR16FR16RRRR16>B16B
920 DATA C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16<G+B>C
930 DATA RRRRRRRRRRRRG+B>C,$2,RRRRG+G+BRRRRG+G+B
940 '                              ( B )
950 DATA O2F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
960 DATA O4C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16G+EF+
970 DATA O4C+R16C+16R{<B>C+}R16C+16C+<G+B>C+R16C+16R{<B>C+}R16C+16C+<BG+
980 DATA $4,Q7V11O5D+&D+16C+16RC+&C+&C+RRRRRRR<F+G+
990 '
1000 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1010 DATA <A>G+EF+16<AA16>G+EF+<A>G+EF+16<AA16>G+EF+
1020 DATA AR16A16R{G+A}R16A16AF+G+AR16A16R{G+A}R16A16AG+A
1030 DATA $4,>D+&D+16C+16RC+&C+&C+
1040 '
1050 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1060 DATA <B>G+EF+16C+C+16G+EF+<A>G+EF+16C+C+16G+EF+
1070 DATA BR16B16R16{EB}BB16BF+G+AR16A16R16{EF+}G+G+16G+B>C
1080 DATA $4,V8R<<A>C+E&E&E&E&EE&E&E&ED+&D+V11F+G+
1090 DATA *
1100 '
1110 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F16>B16B
1120 DATA C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16<G+B>C
1130 DATA C+R16C+16R<B16>C+C+16C+<G+B>C+R16C+16R<B16>C+C+16<GB>C
1140 DATA $5,>D+&D+16C+16RC+&C+&C+
1150 '                              ( C )
1160 DATA O2F>B16<F16R>BRBRB<F>B16<F16R>BRB<{FF}>B
1170 DATA @13V12Q7O5{EE}R16EE16E&ED+D+C+D+&D+16C+16&C+C+&C+&C+<B&B   : ' PIANO
1180 DATA O4C+{<B>C+}RRRRR{<G+B}{>C+C+}{<B>C+}RRRRR16C+16<E
1190 DATA $4,V8Q7O4G+&G+16>D+16&D+G+&G+&G+&G+&G+E&E&E&EG+&G+&G+&G+
1200 '
1210 DATA <F>B16<F16R>BRBRB<F>B16<F16R>BRB<{FF}>B,B&B&B&B&BAG+A&A&A
1220 DATA {F+F+}{EF+}RRRRR{EF}{F+F+}{EF+}RRRRR16F+16{F+G+}
1230 DATA $4,<F+&F+16AB16>E&E&E&E&EC+&C+&C+&C+F+&F+&F+&F+
1240 '
1250 DATA <F>B16<F16R>BRBRB,G+&G+16F+16&F+>E&E&ERR
1260 DATA {AA}{G+A}RRRRR{F+G},$3,C+&C+&C+&C+A&A16E16&E&E
1270 DATA *
1280 '
1290 DATA <F>B16<F16R>BRB{<FF}>B,<G+&G+16F+16&F+>D+&D+&D+R<F+
1300 DATA {G+G+}{F+G+}RRRRR{G+>C},$3,<B&B&B&B>G+&G+16D+16&D+&D+
1310 '
1320 DATA <F>B16<F16R>BRBRB<F>B16<F16R>BRB<{FF}>B,F+16EG+16&G+&G+
1330 DATA {C+C+}{<B>C+}RRRRR{<G+>C}{C+C+}{<B>C+}RRRRR{<G+>C}
1340 DATA $4,E16&E>C+16&C+<EF+16&F+G+16&G+F+E16&E>C+16&C+<EF+E&E&E
1350 DATA *
1360 '
```

リスト続く

```
1370 DATA <F>B16<F16R>BRB{<FF}>B,<G+&G+16F+16&F+>D+&D+&D+RC
1380 DATA {G+G+}{F+G+}RRRRR16G+16{G+>C},$3,<B&B&B&B>G+&G+16D+16&D+&D+
1390 '
1400 DATA <F>B16<F16R>BRBRB<F>B16<F16R>BR16<F16>B{<F>B}{BB}
1410 DATA D+16C+C+16&C+&C+RRRRRRRRRR16<BB16
1420 DATA {C+C+}{<B>C+}RRRRR{<G+>C}{C+C+}{<B>C+}RRR16C+16C+<BG+
1430 DATA $6,E16&E>C+16&C+<EF+16&F+G+16&G+F+E16&E>C+16&C+<EE&ED+&D+
1440 '                          ( D )
1450 DATA O2F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1460 DATA O4BA16A16&AG+G+F+16F+BB16BA16A16&AG+G+F+16A16&AG+
1470 DATA O3F+R16F+16RF+&F+F+>C+<F+>D+R16D+16R<AG+&G+16>D+16&D+<G+
1480 DATA $4,O5F+&F+16C+16&C+<A&A&A&A&A>F+&F+16C16&C<AG+&G+16>C16&CD+
1490 '
1500 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1510 DATA F+&F+&F+&E16E16&E&ERRRRRRR16E16G+F+
1520 DATA >C+R16C+16RC+&C+16C+16C+<G+>C+<BR16B16RB&B16B16BG+B
1530 DATA $4,<G+&G+16>E16&E&E&E&E&E&E<A+&A+16B16&B>E&E&E&E&E
1540 '
1550 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B,D+&D+16E16D+&D+16E16V10D+V8E16V6D+EV4D+16
1560 DATA AR16A16RA&A16A16AF+A,$3,C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
1570 '
1580 DATA O3R16BRRRBR16BRRRB4,R16@22V12O5ARRRAR16>C+RRR@13<<G+G+: ' BRASS/PIANO
1590 DATA R16O3BRRRBR16BRRR>CC,S0Q8O8R16BRRRBR16BRRRB4
1600 DATA V9O5R16ERRRER16ARRRV10G+4
1610 '                          ( E )
1620 DATA O2F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1630 DATA O5E&E&E&ED+&D+&D+&D+C+&C+&C+RC+D+EF+
1640 DATA O4C+R16C+16R{<B>C+}R16C+16C+<G+B>C+R16C+16R{<B>C+}R16C+16C+<BG+
1650 DATA $4,V9Q7O5C+&C+F+&F+B&BE&EF+R16F+16RF+&F+G+&G+R
1660 '
1670 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1680 DATA E&E&E&ED+&D+&D+&D+C+&C+&C+RC+D+EF+
1690 DATA AR16A16R{G+A}R16A16AF+G+AR16A16R{G+A}R16A16AG+A
1700 DATA $4,<A&A>F+&F+A&AE&EF+R16F+16RF+&F+G+&G+R
1710 DATA *
1720 '
1730 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<{F>B}{BB}{BB}{BB}
1740 DATA E&E&E&ED+&D+&D+&D+C+&C+D+&D+C+&C+16<B&B16>C+
1750 DATA BR16B16R16B16B&B16B16BF+BAR16A16R16F+G+16R16G+16G+B>C
1760 DATA $7,<EA>C+E&E&EC+&C+E&E&E&ED+&D+&D+&D+V8
1770 DATA *
1780 '
1790 DATA O2FR16FRRRFR16FR16FR16RRR16>B16B
1800 DATA @44V9O4C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16<G+B>C          : ' ZITAR
1810 DATA O4C+RRRRRRRRRRG+B>C,$2,O4RRRRG+G+BRRRRG+G+B
1820 DATA *
1830 '
1840 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B,E&E&E&ED+&D+&D+&D+
1850 DATA BR16B16R16B16B&B16B16BF+G+,$3,<EA>C+E&E&EC+&C+
1860 '
1870 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
1880 DATA C+&C+D+&D+C+&C+16<B&B16G+&G+&G+&G+&G+
1890 DATA AR16A16R16F+G+16R16G+16G+B>CC+R16C+16R16{<BB}>C+16R16C+16C+<G+B
1900 DATA $4,E&E&E&ED+&D+&D+&D+D+&D+F+&F+B&BE&E
1910 '
1920 DATA <F>B16<F16R>B<{F>B}{BB}{BB}{BB},RRRRRRG+G+
1930 DATA >C+R16C+16R16{<BB}>C+16R16C+16C+<G+B,$8,F+R16F+16RF+&F+G+&G+R
1940 DATA *
1950 '                          ( F )
1960 DATA O2FR16FFRRRFR16FR16FRRRRF
1970 DATA @44V9O4C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16G+EF+            : ' ZITAR
1980 DATA O4C+&C+RR16C+16&C+&C+RRC+&C+RR16C+16&C+&C+,$1
1990 DATA L24Q8O6G+GF+FED+DC+C<BA+AG+GF+FED+DC+C<BA+AL8G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+
2000 '
2010 DATA FR16FFRRRFR16FR16FRRRRF,C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16G+EF+
2020 DATA C+&C+RR16C+16&C+&C+RRC+&C+RR16C+16&C+&C+<G+B,$1
2030 DATA G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+L24AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+L8Q7
2040 '                          ( G )
2050 DATA O2FR16FRRRRFR16FR16FRRRRFR16,O3G+&G+16>C+16&C+C+C+&C+&C+&C+
2060 DATA O4{C+C+}{<B>C+}RRRRR{<G+B}{>C+C+}{<B>C+}RRRR{AG+GF+}{ED+DC+},$1
2070 DATA V10O5D+D+16C+16&C+<G+>D+D+16C+16&C+<G+>D+D+16C+16&C+<G+E&E16D+16&D+C+
2080 '
2090 DATA FR16FRRRRFR16FR16FRRRRFR16,<A&A16>C+16&C+D+D+&D+&D+&D+
2100 DATA O4{D+D+}{C+D+}RRRRR{<A>C+}{D+D+}{C+D+}RD+RR{BA+AG+}{GF+FE},$1
2110 DATA >D+D+16C+16&C+<A>D+D+16C+16&C+<AAA16A16&AAG+&G+16F+16&F+C+
2120 '
2130 DATA FR16FRRRRFR16FR16FRRRRFR16,<B&B16>E16&EF+F+&F+&F+&F+
2140 DATA O4{EE}{D+E}RRRRR{C+D+}{EE}{D+E}RER>E{ED+DC+}{C<BA+A},$1
2150 DATA <B&B16>E16&EG+E&E&EG+EE16E16&EG+E&E16D+16&D+C+
```

```
2160 '
2170 DATA FR16FRRRRFR16FR16FRR16FR16F>B16B16B16
2180 DATA C+R16E16&EF+F+&F+&F+&F+ER16D+C+&C+16D+&D+16F+@13V12O4BB16 : ' PIANO
2190 DATA {<AA}{G+A}RRR16A16AF+G+AR16A16&AEG+R16G+16&G+G+16G+16,$9
2200 DATA V9G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+>E&E&E&ED+&D+&D+&D+
2210 DATA *
2220 '
2230 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B,E&E&E&ED+&D+&D+&D+
2240 DATA BR16B16R16B16B&B16B16BF+G+,$3,<EA>C+E&E&EC+&C+
2250 '
2260 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B
2270 DATA C+&C+D+&D+C+&C+16<B&B16>C+&C+&C+&C+&C+
2280 DATA AR16A16R16F+G+16R16G+16G+B>CC+R16C+16R16{<BB}>C+16R16C+16C+<G+B
2290 DATA $4,E&E&E&ED+&D+&D+&D+D+&D+F+&F+B&BE&E
2300 DATA *
2310 '
2320 DATA <F>B16<F16R>B<{F>B}{BB}{BB}{BB},RRRRRR<G+G+
2330 DATA >C+R16C+16R16{<BB}>C+16R16C+16C+<G+B,$8,F+R16F+16RF+&F+G+&G+R
2340 DATA *
2350 '
2360 DATA O2F>B16<F16R>B<{F>B}{BB}{BB}{BB},RRRRRRRR@44V9              : ' ZITAR
2370 DATA O4C+R16C+16R16{<BB}>C+16R16C+16C+<G+B
2380 DATA $8,O5F+&F+&F+Q8G+Q8{G+A}{A+B>C}{C+DD+E}{FF+GG+}
2390 DATA *
2400 '
2410 DATA <F>B16<F16R>B<R16F16>B<F>B<F>B16<F16R>B<R16F16>B<F16>B16B16B16
2420 DATA C+G+EF+16C+C+16G+EF+C+G+EF+16C+C+16G+EF+
2430 DATA C+R16C+16R<B16>C+C+16C+<G+B>C+R16C+16R<B16>C+C+16C+<G+B
2440 DATA $6,>D+&D+16C+16RC+&C+&C+,B4RRRRRR,C+1,>C+1,B4RRRRRR,RRRRRRR
2450 DATA ¥
```

真夜中にラナウェイ プログラムリスト

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*         ﾏﾖﾅｶ ﾆ ﾗﾅｳｪｲ        *
40 '*       (PC-8801mkIISR)      *
50 '*   MUSIC BY KEN TAKAHASHI   *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                            *
80 '******************************
90 '
100 MD=PEEK(&HC100)
110 IF MD=&HE5 THEN 140 ELSE NEW CMD
120 '
130 POKE &HE21A,216 : CMD STOPM : GOTO 160
140 POKE &HE11A,216 : CMD STOPM : GOTO 160
150 '
160 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),RM$(14)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190     READ BA%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 DATA    48,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
220 DATA    30,   13,    3,    8,   11,   30,    2,    5,    3,    0
230 DATA    25,   13,    3,    8,    8,   50,    2,    3,    3,    0
240 DATA    30,    6,    3,    8,    7,   25,    2,    0,    3,    0
250 DATA    30,    6,    3,    8,    7,    0,    2,    0,    3,    0
260 FOR X=0 TO 4
270   FOR Y=0 TO 9
280     READ BB%(X,Y)
290 NEXT Y,X
300 DATA    44,   15,    2,    1, 1080, -120,  -85,    6,    0,    0
310 DATA    30,   24,    0,   14,    9,   15,    0,    2,    0,    0
320 DATA    30,   17,   17,   14,    2,    0,    0,    2,    0,    4
330 DATA    30,   24,    0,   14,    9,   15,    0,    2,    0,    0
340 DATA    30,   17,   17,   14,    2,    0,    0,    2,    0,    4
350 '
360 CMD VOICE BB%,,BA%
370 CMD PLAY "","","","Y6,8Y7,240"
380 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+8,0,5
390 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-8,0,5
400 '
410 SA$="Y6,2S0M2500Q8O8B4Y6,8M1700BV10Q1B"      :
420 SB$="V10Q1O8BBS0M1700Q8BV10Q1B"              :  RM$(1)=SA$+SB$+SB$+SB$
430 SC$="V10Q1O8BS0M1500Q8{BB}{BB}{BB}"          :  RM$(2)=SB$+SB$+SB$+SB$
440 SD$="V10Q1O8BS0Q8B16BR16RBBBB"               :  RM$(3)=SB$+SB$+SB$+SC$
450 SE$="V10Q1O8BBS0Q8BM1500{BB}"                :  RM$(4)=SB$+SB$+SD$
```

ハミングバード7HB2004

リスト続く

```
460 SF$="V10Q108BS0Q8BBBBM1500(BB)(BB)M1700B"      :  RM$(5)=SB$+SB$+SB$+SE$
470 SG$="V10Q108BBS0Q8M1500(BB)B"                  :  RM$(6)=SB$+SB$+SF$
480 SH$="Y6,2S0M2500Q808B4B4"                      :  RM$(7)=SB$+SG$+SH$+SH$
490 SI$="V10Q108BBBBBBS0Q8BV10Q1B"                 :  RM$(8)=SI$+SI$
500 SJ$="08B4Y6,8V10Q1BBBBS0M1700Q8BV10Q1B"        :  RM$(9)=SJ$+SI$
510 SK$="Y6,2S0M2500Q8B4Y6,8M1500(BB)(BB)"         :  RM$(10)=SI$+SK$+SK$
520 SL$="Y6,2S0M2500Q8B4RRRRRR"                    :  '
530 SM$="Y6,8M170008BBBBBBM1500(BB)(BB)"           :  RM$(11)=SL$+SM$
540 SN$="S0Q8BM1500(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)"   :  RM$(12)=SB$+SB$+SN$
550 SO$="V10Q108BBS0M1700Q8BY6,2M2500B4RY6,8"      :  '
560 SP$="M1700Q8BV10Q108BBBS0M1700Q8B"             :  RM$(13)=SA$+SO$+SP$
570 SQ$="Y6,2M2500B4Y6,8M1700BBBBBBY6,2M3000B2"    :  RM$(14)=SQ$
580 '
590 FOR I=1 TO 5
600 READ MC$(I)
610 IF MC$(I)="*" THEN 770
620 IF MC$(I)="¥" THEN 880
630 IF MC$(I)="%" THEN 680
640 '
650 IF LEFT$(MC$(I),1)="$" THEN 730
660 NEXT I : MC$(6)=MC$(5) : GOTO 700
670 '
680 READ MC$(5),MC$(6)
690 '
700 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
710 GOTO 590
720 '
730 IF MID$(MC$(I),3,2)="" THEN 750 ELSE 740
740 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),2)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 660
750 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),1)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 660
760 '
770 NB=NB+1
780 ON NB GOSUB 810,820,810,820,830,820,840,850,860
790 GOTO 590
800 '
810 RESTORE   1220:RETURN
820 RESTORE   1010:RETURN
830 RESTORE   1720:RETURN
840 RESTORE   2000:RETURN
850 RESTORE   1030:RETURN
860 RESTORE   2040:RETURN
870 '
880 FOR I=1 TO 800 : NEXT I
890 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
900 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
910 '
920 IF MD=&HE5 THEN 940 ELSE 930
930 POKE &HE21A,207 : CMD STOPM : END
940 POKE &HE11A,207 : CMD STOPM : END
950 '
960 DATA T132,T132,T132,T132,T132
970 DATA L8Q8,L8Q8,L8Q8,L8Q8,L8Q7
980 DATA V14,V10,V10,S0M1700,V11
990 '                              ( A )
1000 DATA RR,@27RRRR,RRRR,RRRR,O4F+&AA&>D                              : ' E.PIANO
1010 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,V10O5A&A&A&A&A&A&A&ARRRR>C+&C+D&D
1020 DATA O4DDDDDDDDDDDDD<A>DE,$1,O4B&B&BAA&A&A&A&A&ARDDDF+A
1030 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<B&B&BAA&A&A&ARRRR>C+&C+D&D
1040 DATA F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+C+F+F,$2,B&B&BAA&A&A&A&A&ARRRRA&A
1050 '
1060 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<G&G&G&G&G&G&G&GE&E&E&E&E&E&E&E
1070 DATA EEEEEEEE<AAAAAAAA,$2,A&AG&GF+&F+G&F+&EE&E&ERRA&A
1080 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<F>(BB)(BB)(BB),E&E&E&E&E&E&E&EG&G&G&GG&GA&A
1090 DATA >EEEEEEEE<AAAAGGAA,$3,A&AG&GA&AG&GF+&F+E&ED&DE&E
1100 '
1110 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,A&A&A&A&A&A&A&ARRRR>C+&C+D&D
1120 DATA >DDDDDDDDDDDDD<A>DE,$1,B&B&BAA&A&A&A&A&ARDDDF+A
1130 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<B&B&BAA&A&A&ARRRR>C+&C+D&D
1140 DATA F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+C+F+F,$2,B&B&BAA&A&A&A&A&ARRRRA&A
1150 '
1160 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<G&G&G&G&G&G&G&GG&G&G&G&G&G&G&G
1170 DATA EEEEEEEE<AAAAAAAA,$2,A&AG&GF+&F+G&F+&EE&E&ERRA&A
1180 DATA <FR>BR<FR>BR<F>B16BR16<F>BBBB,E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&DC+&C+&C+&C+
1190 DATA >EEEEEEEE<AAAAAAAA,$4,A&AG&GA&AG&GF+&F+E&ED&DE&E
1200 DATA *
1210 '                              ( B )
1220 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
1230 DATA @49V13Q7O5F+&F+&F+&F+&F+&F+RB&BBA&AF+&F+A&A              : ' BELL/BRASS
1240 DATA O4DDDDDDDDDDDDD<AB>D,$1,O4D&D&D&D&V10D&V9D&V8D&V7D
1250 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B(BB),F+&F+&F+ED&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E
1260 DATA DDDDDDDDDDD<B>D<BAB,$5,RRRRRRRRRRRRRRR
```

このコーナーに対する意見、感想、またはリクエストしたい曲などをはがきに書いて、下記のところまで送ってネ。毎月抽選で、ポプコムのロゴ入りシャーペン、または特選マジックカッターをプレゼント。はっきりいって、当たる確率は高いっ！

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱ 新企画社 ポプコム編集部
「強矢邦生のミュージック
・パビリオン」係

```
1270 '
1280 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,F+&F+&F+&F+&F+&F+RB&BBA&AF+&F+A&A
1290 DATA >DDDDDDDDDDDDD<AB>D,$1,V7D&D&D&D&D&D&D&D&DD&DE&EF+&F+
1300 DATA <FR>BR<FR>BR<F>BBBB(BB)(BB)B,F+&F+&F+ED&D&DA&AAAAAAA
1310 DATA EE&EEEE<AAAAAAAB>D<B,$6,G&G&G&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&A
1320 '                          ( C )
1330 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,@27V9O5D4&D4&D4&D4D4&DE4EF+4    : ' E.PIANO
1340 DATA O4DDDDDDDDDDDDDDDD,$1,V11Q7RRD&DD&DD&DD&DD&DE&EF+&F+
1350 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,D&D&D&D&D&D&DED&DA&AED<A
1360 DATA <BBBBBBBBBBBBBBBB,$2,E&F+&DDD&D&D&D&D&DRRE&EF+&F+
1370 '
1380 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>D&D&D&D&D&D&DED&DF+&F+F+D&D
1390 DATA >EEEEEEEEEEEEEEEE,$2,F+&DDD&D&D&D&DRRG&G&G&GA&A
1400 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B(BB),E&E&E&E&E&E&EB&BA&AB&B>C+&C+
1410 DATA CCCCCCCC<AAAAAB>D<B,$5,F+&EEE&E&E&E&E&ERRRRRRR
1420 '                   ( 2 PART MELODY )
1430 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,<D4&D4&D4&D4D4&DE4EF+4,>DDDDDDDDDDDDDDDD
1440 DATA $1,%,RRD&DD&DD&DD&DD&DE&EF+&F+,RRF+&F+F+&F+F+&F+F+&F+F+&F+G&GA&A
1450 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,D&D&D&D&D&D&DED&DA&AED<A,<BBBBBBBBBBBBBBBB
1460 DATA $2,%,F+&DDD&D&D&D&DRRRRE&EF+&F+,A&F+F+F+&F+&F+&F+&F+RRRRG&GA&A
1470 '
1480 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,>D&D&D&D&D&D&DED&DF+&F+F+D&D
1490 DATA >EEEEEEEEEEEEEEEE,$2,%,F+&DDD&D&D&D&DRRG&GG&GA&A
1500 DATA A&F+F+F+&F+&F+&F+&F+RRG&GG&GA&A,<FR>BR<FR>(BB)B<FRFRFRF
1510 DATA C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<A&AB&B>C+&C+D&D
1520 DATA <AAAAAAAAA&AB&B>C+&C+D&D,$7,F+&EEE&E&E&E&E&E&ERRRRRR
1530 '                          ( D )
1540 DATA O2FRRRRR>BR<FRRFRR>BR,Q8O6RRRE&E&E&E&E<<F+4&F+A4&A>A4
1550 DATA O3F+4&F+4&F+4&F+4&F+4&F+4&F+4&F+4,$9,O4A4&A4&A4F+4A4F+4A4A4
1560 DATA <FRRRRR>BR<FRRFR(FF)>BR,>DF+F+D&DF+DF+F+DF+F+DF+F+&F+
1570 DATA G&G&G&G&G&G&GRG&G&G&G&G&G&G&G,$8,B&BDDD&D&D&DRRRRRRA&A
1580 '
1590 DATA <FRRRRR>BR<FRRFRR>BR,RRRE&E&E&E&E<<F+4&F+A4&A>A4
1600 DATA F+4&F+4&F+4&F+4F+4&F+4&F+4&F+4,$9,A4&A4&A4F+4A4F+4A4A4
1610 DATA <FRRRRR>BR<FR>(BB)(BB)<FR>(BB)(BB),>DF+F+D4F+DF+F+DF+F+DF+F+4
1620 DATA G&G&G&G&G&G&G&GG&G&G&GF+&F+&F+&F+,$10,B&BDDD&D&D&DRRRRRRRR
1630 '
1640 DATA <FRRRRRRR>BBBBBB(BB)(BB),<GGGGGGGBBBBBBBB
1650 DATA >E4EEEEEEEEEEEEEE,$11,E&E&E&E&E&EF+&DD&DRRRRB4
1660 DATA BBBBBBBBB(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)
1670 DATA >DDDDDDDDF+F+F+F+F+F+F+F+,<AAAAAAAAAAAAABB>C+C+
1680 DATA M1700BBBBBBBBM1500(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)
1690 DATA B&A&AAA&F+&F+F+F+&F+A&AB&B>C+&C+
1700 DATA *
1710 '                          ( E )
1720 DATA O2FRRRRRFFRRFFRR,@21V12Q7O4A&A&A&A&A&AAB-&B-&B-AB-&B-&B- : ' BRASS
1730 DATA O3F&F&F&F&F&FAB-&B-&B-AB-&B-&B-,"Y6,2S0M2500Q8O8B4RRRRBB4RBB4"
1740 DATA O4F&F&F&F&V10F&V9F&V8F&V7F,FFR6>B6B6BR<FFRRFFRR
1750 DATA AG&G&G&G&G&G&GGA&A&AGA&A&A,AE&E&E&E&E&E&EEF&F&FEF&F&F
1760 DATA "BBR6Y6,8M1700B6B6B4Y6,2M2500BB4RBB4",V8Q7O5RRRRRRRRCC&C&CCC&C&C
1770 '
1780 DATA FF>(BB)BBBBR<FFRRFFRR,GF&F&F&F&F&F&FFG&G&GFG&G&G
1790 DATA >ED&D&D&D&D&D&DDG&G&GDG&G&G,"BBY6,8M1700(BB)BBBBRY6,2M2500BB4RBB4"
1800 DATA CC&C&C&C&C&C&CCD&D&DCD&D&D
1810 '
1820 DATA FFRR>BBBBBBL16BBBBBBBBBBBBBB,FF&F&F&F&F&F&F&F&FE&E&E&E&E&E&E&E
1830 DATA <B>C&C&CL16CC+DD+EFF+GG+AA+BL8>CCCCCCCC
1840 DATA "BB4RY6,8M1700BBBBBBBM1500(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)(BB)"
1850 DATA CC&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
1860 '                          ( F )
1870 DATA L8O2FR>BR<FF>B<FRF>B<FRF>B<F
1880 DATA @44V11O4(DD+EF+)F+&F+&F+&F+&F+F+G&G&GF+G&G&GF+(CC+DD+)    : ' ZITAR
1890 DATA O4DDDDDDDDDDDDDDDD,$2,V7Q8O5D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
1900 DATA FR>BR<FF>B<FRF>B<FRF>B<F,E&E&E&E&E&EEF+&F+&F+EF+&F+&F+E(<A+B>CC+)
1910 DATA C+C+C+C+C+C+C+C+F+F+F+F+F+F+F+F+,$2
1920 DATA C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
1930 '
1940 DATA FR>BR<FF>B<FRF>B<FRF>B<F,D&D&D<BAF+>DE&E&EDE&E&ED(EFF+G+)
1950 DATA <BBBBBBBB>EEEEEEEE,$2,D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E(EFF+G+)
1960 DATA FR>BR<FF>BRBL16BBBBBBBBBBBBBBL8,A&A&A&A&A&A&A&ARRRRRR@27 : ' E.PIANO
1970 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,$12,A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&AV11Q7O4F+&AA&>D
1980 DATA *
1990 '
2000 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,O5A&A&A&A&A&A&A&A&ARRRR>C+&C+D&D
2010 DATA O4DDDDDDDDDDDDD<A>DE,$1,O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&DRDDDF+A
2020 DATA *
2030 '
2040 DATA O2FR>BR<FR>B<FRF>BR<FF>B,@49V13Q7O5A4&A4&A4&AB4&B4&B4&BB : ' BEL/BRS
2050 DATA O4DDDDDDDD&DDDDDDD,$13,O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&V10D&V9D&V8D&V7D
2060 DATA <FR>BBBBBB<F4,A&A&A&A&A&A&ABA&A1,D&D&D&D&D&D&DDD&D1,$14,RRRR
2070 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847048―801号

新 入門者のための［Q&A］

悩めるあなたに

はい、はい、はい、こんにちは。入門者の方、お待ちかねの、Q&Aコーナーのお時間です。今月は、あたま4ページでサウンド大特集。何を使うにせよ、自分の音楽を作るってのは、楽しいもんだ。というわけで、音楽大好き人間は、目ん玉かっぽじってよーく読んでくれ。それから、5月号の写真の話なんだけど、あれ、じつはツノガエルなのデシタ。丹波哲郎さんと書いてくれたあなた、いやー、いいセンスしてますねー。

飛び入り！ミュージック・パビリオン番外編

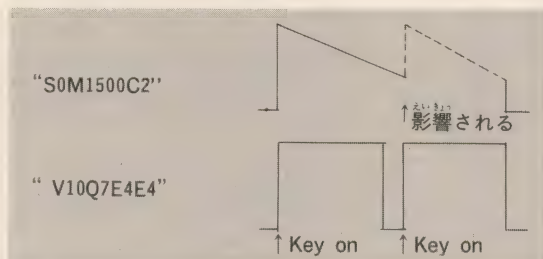
こんにちは、強矢邦生です。今回は、新Q&A担当氏にお願いして、1曲歌わせて……じゃなかった、4月号で約束したPC-9801＋サウンドボードとPC-8801mkIISRとのちがいについて行うことになった。ヨロシク！

さて、PC-9801ユーザーからのお便りで「同じFM音源が使えるのに、なぜ移植リストをのせてくれないの？」という質問が寄せられる。まぁ、確かに両方の機種ともFM方式の音源なんだけど、MMLにちがいや欠点があるため「移植」と考えるとちょっとムリ（ページの関係もあるし）。では、いったいどのようなところが問題になっているかについて、具体的に触れてみることにしよう。

①タイコマンド　邦生が作るミュージックプログラムでは、音切れを少なくするためにタイを多く使用している。PC-88では音程と音程をつなぐのに対し、PC-98は音程と長さをつなげるようになっている。

PC-8801mk IISR	→	"L8C&C&C…"
PC-9801＋サウンドボード	→	"L8C^8^8 …"

したがって移植するためには、演奏データのほとんどを直さなければならないのだ。おまけに、PC-98ではタイでつなげる長さが「全音符＋4分音符」までなのである。

②Sコマンド　PC-98の場合、エンベロープをかけたパートが、ほかのPSGパートのキーオンに影響されてしまうのだ。たとえば、エンベロープをかけたパートに4分音符を刻ませ、かけていないパートに8分音符を演奏させた場合、裏打ちの8分音符に影響されてエンベロープをかけたパートも8分音符になってしまう。

ノイズ＋エンベロープでスネアドラムをつくった場合、これでは正確なリズムを打たない。解消法としては、3つのPSGに割り当てたパートでもっとも短い音符に統一するか、アレンジを変えてしまうなどが考えられる。

③Vコマンド　これはFM音源のパートに関係しているのだが、PC-88ではVコマンドで指定した音量は、音色を変更しても維持される。しかしPC-98では、音色を設定および変更したあとに、必ずVコマンドを設定しないと「音割れ」が起きてしまう。

④割りこみ　PC-88で、割りこみ（並列動作）はCMDBGM

表1コマンド対応表

機　能	PC-8801mkIISR	PC-9801+サウンドボード
拡張命令	NEW CMD	CLEAR & PLAY ALLOC
演奏命令	CMD PLAY" ",…	PLAY" ",…
初期設定	CMD STOPM	PLAY ALLOC
拡張命令の解除	CMD UNLINK	ナ　シ
並列動作	CMD BGM 0 or 1	PLAY"MF" or "MB"(MML)
演奏の許可、中止、一時停止	ナ　シ	PLAY ON/OFF/STOP
割りこみ処理	ナ　シ	ON PLAY (c,n) GOSUB…
未演奏データの表示	ナ　シ	STATUS PLAY(c)
音色の設定	CMD VOICE BA%…	VOICE X, BA%
音色データのコピー	CMD VOICE COPY X,BA%	VOICE　COPY X, BA%
音色バンクの初期化	ナ　シ	VOICE INIT
LFOをかける	CMD VOICE LFO…	VOICE LFO…
レジスターの設定	CMD VOICE REG…	VOICE REG…

表2 MML対応表

機　能	PC-8801mkIISR	PC-9801+サウンドボード
テンポ	T32~T255	T32~T255
音　程	C、D、E、F、G、A、B	C、D、E、F、G、A、B
オクターブの設定	O1~O8	O1~O8
オクターブの上下	〈 or 〉	〈 or 〉
音量の設定	V0~V15	V0~V15
音量の微調整	@V0~@V127	@V0~@V127
音の長さ	L1~L64	L1~L64
音の長さの割合	Q1~Q8	Q1~Q8
音程の数値指定	N1~N96	K1~K96
休　符	R1~R64	R1~R64(Pでも可)
シャープ／フラット	+(#)、−	+(#)、−
符　点	(音程).	(音程).
タ　イ	(音程) & (音程)	(音程) ^ (長さ)
連　符	{…} x	{…} x
音色の設定	@0~@61	@0~@81
移　調	ナ　シ	_(音程)
LFO 効果ON／OFF	ナ　シ	! or •
レジスターの直接指定	Yr、d	Yr、d
PSG エンベロープ設定	S0~S15	S0~S15
PSG エンベロープ周期	M1~M65535	M1~M65535

で全体に設定するが、PC-98ではMMLのコマンドで各チャンネルごとに設定できるようになっている。並列(へいれつ)動作をOFF（MF）にすると、音切れが起こってしまう。そこでON（MB）を設定するのだが、演奏データが長い場合、サウンドバッファーがいっぱいになってしまう。解消法としては、PLAY文のあとにSTATUS PLAYコマンドを使い、演奏データが一度にバッファーに流れこまないようにする方法がある。

表3音色パラメーター対応表

機　能	PC-8801mkIISR	PC-9801+サウンドボード	パラメーター
アルゴリズム	0 ~ 7	0 ~ 7	(0、0)
フィードバック	0 ~ 7	0 ~ 7	
オペレーターマスク	0 ~ 15	0 ~ 15	(0、1)
PFO波形	0 ~ 3	0 ~ 5	(0、2)
LFOシンクロ	0 or 1	0 or 1~255(DELAY)	(0、3)
LFOスピード	0 ~ 16383	0 ~ 16383	(0、4)
P M D	−127 ~ 127	−127 ~ 127	(0、5)
A M D	−127 ~ 127	−127 ~ 127	(0、6)
P M S	0 ~ 15	0 ~ 15	(0、7)
アタックレイト	0 ~ 31	31 ~ 0	(n、0)
ディケイレイト	0 ~ 31	31 ~ 0	(n、1)
サスティンレイト	0 ~ 31	31 ~ 0	(n、2)
リリースレイト	0 ~ 15	15 ~ 0	(n、3)
サスティンレベル	0 ~ 15	15 ~ 0	(n、4)
出力レベル	127 ~ 0	0 ~ 127	(n、5)
キーボードレイトスケーリング	0 ~ 3	0 ~ 3	(n、6)
マルチプル	0 ~ 15	0 ~ 15	(n、7)
ディチューン	−3 ~ 3	−4 ~ 3	(n、8)
A M S	0 ~ 15	0 ~ 15	(n、9)

```
             ┌1回のデーター┐    ┌1回のデーター┐
（正しい）
Aパート "CEFF+GFED"      "CEC2 RR"
Bパート "RGRG  RGRR"      "RGC2 RR"
（まちがい）
Aパート "CEFF+GFED"      "CEC2 RR"
Bパート "RGRG  RG"  ┬"RGC2 RR"
                    └R 2個分ずれる
```

また並列(へいれつ)動作をONにした場合、各パートの演奏データの長さはキチンと合わせておかなければならない。もし短いパートがあると、そこだけ音が先に進んでしまうのだ。

PC-88では、このように演奏データ自体がズレたりしない。そこで邦生の作るプログラムでは、データを縮めるため、あとに来る休符(きゅうふ)を省略することがある。

このほか、演奏コマンドやMMLなどの対応表をのせておくので、どれだけちがいがあるか確かめてほしい。

移植についての問題は以上であるが、やはりタイとSコマンドのちがいおよびバグが原因になっている。「音楽に国境はない」とだれかがいってたが、残念ながら今のパソコンミュージックには通用しない。まして両機種とも、同じ会社から発売されているのに……悲しいことである。

さて、このまま「移植はできませんよー！」で終わったらあまりにひどいよね。そこで、ミュージックプログラムのなかで唯一(ゆいいつ)、移植可能なものについてふれてみよう。

★音色データの移植　PC-88とPC-98の音色パラメーターは、エンベロープと出力レベルが逆になっている以外ほぼ同じである。そこで図1のように、アミの部分の各パラメ

図1 PC-8801mkIISRからPC-9801+サウンドボードへの音色移植(例—シンセベース)

PC-8801mkII

```
170 DATA   48,   15,    2,    1, 4900,   12,   0,   5,   0,  0
180 DATA   31,   13,    8,    4,   11,   25,   2,   4,  -3,  0
190 DATA   31,   13,    8,    4,   11,   46,   2,   8,  -2,  0
200 DATA   31,    6,    8,    4,    5,   26,   2,   0,  -3,  0
210 DATA   31,    6,    8,    5,    5,    0,   2,   0,  -3,  0
          └──31から引く──┘  └15から引く┘ └127から引く
```

PC-9801+サウンドボード

```
170 DATA   48,   15,    2,    1, 4900,   12,   0,   5,   0,  0
180 DATA    0,   18,   23,   11,    4,  102,   2,   4,  -3,  0
190 DATA    0,   18,   23,   11,    4,   81,   2,   8,  -2,  0
200 DATA    0,   25,   23,   11,   10,  101,   2,   0,  -3,  0
210 DATA    0,   25,   23,   10,   10,  127,   2,   0,  -3,  0
```

ーターの値を下の値から引けば、PC-88の音色データをPC-98へ移植することができる。今まで見すごしていた音色データを、ドンドン移植してみてほしい。

「ここまで来たらやるっきゃない!」っなわけで、PC-9801+サウンドボード用のミュージックプログラムを掲載(けいさい)するのだ。

今回お送りする曲は、渡辺美里(わたなべみさと)の「男の子のように」。このプログラムでは、FM音源3声にピアノパートを割り当てている。また、PSG2声に極性を逆にしたLFOをかけてコーラス効果をつくり、メロディーパートに使っている。心休まるバラードをじっくりと味わってほしい。

なお、サウンドボードについているスピーカーでは、低音がききづらく音も貧弱なので、ぜひともラジカセやオーディオなどの外部スピーカーに接続してネ!

男の子のようにプログラムリスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*         オトコノコ ノ ヨウニ          *
40 '*                               *
50 '*   MUSIC BY AKIRA NISHIMOTO    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 CLEAR ,&H2800 : DIM BA%(4,9)
110 PLAY ALLOC 500,500,500,500,500
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA  60,   15,    2,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
180 DATA   0,   31,   23,   3,  10,  92,   3,   1,  -2,   0
190 DATA   5,   24,   24,   2,  12, 115,   2,   1,   0,   0
200 DATA   0,   31,   22,   3,   9,  95,   3,   3,   2,   0
210 DATA   5,   24,   24,   2,  12, 124,   2,   1,   0,   0
220 '
230 VOICE 62,BA%
240 VOICE LFO 4,1,1,4,+21,0,15
250 VOICE LFO 5,1,1,4,-21,0,15
260 '
270 FOR I=1 TO 4
280 READ MC$(I)
290 IF MC$(I)="*" THEN 360
300 IF MC$(I)="¥" THEN END
310 NEXT I
320 '
330 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(4)
340 IF STATUS PLAY(0)<>0 THEN 340 ELSE 270
350 '
360 NB=NB+1
370 ON NB GOSUB 400,410,420
380 GOTO 270
390 '
400 RESTORE  980:RETURN
410 RESTORE  580:RETURN
420 RESTORE 1120:RETURN
```

```
430 '
440 DATA T82@62,T82@62,T82@62,T82
450 DATA L8V12,L8V12,L8V12,L8V10
460 DATA Q8MBR,Q8MBR,Q8MBR,Q7MBR
470 '                                 ( A )
480 DATA O5E-D-C<B-4^4>E-E-D-C<B-^4A-,O4A-^4A-4^4RA-^4A-^4R
490 DATA O3B-^4B-^4^4B-^4B-^8^4,RRRRRRRRRRRRRRR
500 DATA O4B-^4^4^4^4RRRRRRR>E-,O3RRB->FG^4^4R<B->FG^4^4
510 DATA O3RE-4^4^4^4E-4^4^4^4,RRRRRRRRRRRRRRRRR
520 '
530 DATA O5E-D-C<B-4^4>E-E-D-C<B-^4A-,O4A-^4A-4^4RA-^4A-^4R
540 DATA O3B-^4B-^4^4B-^4B-^8^4,RRRRRRRRRRRRRRR
550 DATA O4B-^4^4^4^4RRRRRRRR,O3RRB->FG^4^4R<B->FG^4^4
560 DATA O3RE-4^4^4^4E-4^4^4^4,RRRRRRRRRRRRRRRRR
570 '                                 ( B )
580 DATA O5E-^4E-D4<B-4>F^4FE4C4,O4B-4^16G^16B-4F4>C^4CC4<G4
590 DATA O4C^8^8^8<G^8^8^8D^8^16>D^16<A^8^8^8
600 DATA O5RR16E-16E-F16DC16<B-^4>FF16FGE16^4RR16C16
610 '
620 DATA O5G4RGF4FRC4C4D4D4,O5E-4<G>E-D4C<B-B-4A4>C4<B4
630 DATA O3B-^8^8^8B-^8^8^8F^8^8^8G^8^8^8
640 DATA O5GF16FE-^16E-D16C^16<B-B-A16>C16^4RRRR
650 '
660 DATA O5E-4^4D4^4F^4FE4C4,O4B-4^4B-4^4>C^4CC4<G4
670 DATA O3C^8^8^8G^8^8^8D^8^8^8A^8^8^8
680 DATA O5RR16E-16E-F16DC16<B-^4>FF16FGE16^4RR16C16
690 '
700 DATA O5G4R4F4FRC4C4D4D4,O5E-4<{GB-}>E-D4C<B-B-4A4>C4<B4
710 DATA O3B-^8^8^8B-^8^8^8F^8^8^8G^8^8^8
720 DATA O5GF16FRE-16R16D^16C<B-B-A16>C16^4RRRR
730 '                                 ( C )
740 DATA O5E-4^4RE-16>C<E-16>C<E-^4>C16<B-^16E-4G
750 DATA O5C4^4RR16FR16F<B-^4>G16F^16R4<G,O3A-4^4^4^4>C4^4^4^4
760 DATA O5CC16E-^16F16C16^4RRGG16B-^16>C16<B-^16GFE-
770 '
780 DATA O5F^4E-4^4RF^4E-^4E-4,O5D-^4<B-4^4A->D-^4<B-^4B-4
790 DATA O4D-^4C^4^4D-^4C^4^4,F^4{GF}E-4RRRRRRRRC
800 DATA O5G4G4G4G4G4G4G4G4,O5D4D4D4D4C4C4<B4B4
810 DATA O3D^4>D4^4<DG^4G<G^4>G,O5GG16G16^4RRRCGG16G^16{DG}RFED
820 '
830 DATA O5E-4E-E-4RRF^4F4,O4B-4B->C4<G>C<FB-4>C4
840 DATA O4C^4<A^4^4B-4^4,O5E-FGE-4RCF^4^4
850 '                                 ( D )
860 DATA O5F4RB-^4F4E-4E-4F4F4E-4E-4E-4E-4
870 DATA O5D4<B->D^4D4<B-4B-4>D4D4<B-4B-4A-4B-4
880 DATA O3A-4^4G4^4C4^4G4^4C4^4F4G4
890 DATA O5RRE-B-4^4E-16E-16^4E-B-4^4E-16E-16^4CE-^4^4
900 DATA O5E-4CF^4^4,O5C4R<FA-4>C4,O3A-4^4B-4^4,O5RRCF^4^4
910 '
920 DATA O5F4RB-^4F4E-4E-4F4F4E-4E-4E-4E-4
930 DATA O5D4<B->D^4D4<B-4B-4>D4D4<B-4B-4A-4B-4
940 DATA O3A-4^4G4^4C4^4G4^4C4^4F4G4
950 DATA O5RRE-B-4^4E-16E-16^4RE-B-B-B-E-16E-16^4CE-^4^4
960 DATA *
970 '
980 DATA O5E-4^4G4^4^4R>E-,O5C4^4E-4^4^4RR
990 DATA O3A-4^4E-4^4^4^4,O5RRFE-^4^4RRRR
1000 '                                ( E )
1010 DATA O6E-D-C<B-4^4>E-E-D-C<B-^4A-,O5A-^4A-4^4RA-^4A-^4R
1020 DATA O3B->F>CD-^4^4<<B->F>CD-4^4,RRRRRRRRRRRRRRR
1030 DATA O5B-^4^4^4^4RRRRRRR>E-,O3RRB->FG^4^4R<B->FG^4^4
1040 DATA O3RE-4^4^4^4E-4^4^4^4,RRRRRRRRRRRRRRRRR
1050 '
1060 DATA O6E-D-C<B-4^4>E-E-D-C<B-^4A-,O5A-^4A-4^4RA-^4A-^4R
1070 DATA O3B->F>CD-^4^4<<B->F>CD-4^4,RRRRRRRRRRRRRRR
1080 DATA O5B-^4^4^4^4RRRRRRRR,O3RRB->FG^4^4R<B->FG^4^4
1090 DATA O3RE-4^4^4^4E-4^4^4^4,RRRRRRRRRRRRRRRRR
1100 DATA *
1110 '
1120 DATA O5E-4^4G4^4^4RE-,O5C4^4E-4^4^4RR
1130 DATA O3A-4^4E-4^4^4^4,O5RRFE-^4^4RRRR
1140 '                                ( F )
1150 DATA O5E-D-C<B-4^4>E-E-T78D-C<B-^4T74A-,O4A-^4A-4^4RA-^4A-^4R
1160 DATA O3B-^4B-^4^4B-^4B-^8^4,RRRRRRRRRRRRRRR
1170 DATA T72O4B-^4^4^4^4,O4RG4^4^4^4,O3RE-4^4^4^4,RRRRRRRR
1180 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847048—801号

Q PC-8801mkⅡFRを使っています。雑誌などにのっているプログラムを打ちこんで、市販のゲームソフトなどのように、LOADをしてRUNをしなくても、電源を入れたら、そのままスタートさせる方法があれば、教えてください。

（長野県／青柳　洋一）

A PC-8801シリーズでは、N88DISK-BASICおよびDISK-BASICのシステムディスクに入っているユーティリティープログラムを使えば、システム立ち上げ時に、自動的にユーザーの作ったプログラムを起動させることができます。ユーザーは、立ち上げたいプログラムの入ったディスケットを、ディスクドライブにセットして電源を入れれば、そのプログラムを動かすことができます。しかし、ROM-BASICを使っている場合は、いったんBASICを立ち上げてから、LOADするしか方法がありません。

それでは、プログラムを自動的に動かす方法について、PC-8801mkⅡFR以外の機種もふくめて説明しましょう。まずは、8ビットのPC-88シリーズについてです。

プログラムの自動起動には、システムディスクが必要です。データディスケットでは使えません。あなたが起動したいプログラムは、このシステムディスクに入れておきます。システムディスクには、BASICシステムやそのディスクを管理するために、いろいろな情報が入っていますが、それらの中の一つに、IDセクターという256バイトの領域が用意されています。この領域には、BASICのスタート時に、BASIC側からきいてくる"How many files (0-15)?"に対する値と、BASICがスタートした直後に実行させたいBASIC命令を書きこむことができます。そこで、ここに、たとえばあなたが"A"というプログラムを起動させたければ、プログラム中でオープンしたいファイル数と、RUN "A" という命令を書きこんでおけばよいわけです。

このIDセクターをセットするには、ディスクユーティリティープログラムを使う、モニターを使う、BASICでプログラムを組む、の3つの方法があります。

いちばん簡単なのは、システムに標準でついてくるディスクユーティリティープログラムを使う方法です。初代PC-8801ならば、"setinf. n88"、PC-8801mkⅡ以降の機種であれば、"dskut2. n88"というユーティリティーを使います（ただし、setinf. n88では、DISK-BASICのIDセクターの設定はできません）。各ユーティリティーの使い方については、付属のユーザーズマニュアルや、ユーティリティーマニュアルなどに、くわしい説明が出ています。

2番目の方法としては、モニターを使って、IDセクターをセットすることができます。ただし、それができるのは、N88DISK-BASICのモニターに限ります。N88DISK-BASICのモニターでは、CTRL-D、CTRL-R、CTRL-Wの3つの命令が追加されています。これらの命令は、それぞれ、フロッピーディスクの内容を表示する、フロッピーからデータをロードする、フロッピーへデータをセーブする、という処理を行います。これらの命令を使う場合は、ディスク上のIDセクターの位置を指定する必要があります。ディスク上の位置を指定するには、ドライブ番号、サーフェス番号（使っているディスクが片面の場合必要ない）、トラック番号、セクター番号の4つの値を指定します。各番号に関する説明は、またの機会にゆずりますが、ここでは、ディスク上の256バイトのブロック（セクターと呼ぶ）を指定するために必要なおまじないと思ってください。これらの4つの値のうち、あとの3つは、使用するディスケットの種類によって異なっています。5インチ両面倍密度フロッピーディスクの場合、サーフェス1、トラック18、セクター13がIDセクターの位置になります。IDセクター内は、256バイトの領域ですが、このうち、最初の1バイト目は、ディスクの属性、次の1バイトが、オープンするファイル数、残りの254バイトが、システム起動時に実行されるBASIC命令を書きこむところです。このファイル数のところに、0から15までの値を16進で書きこみ、そのあとに、命令のキャラクターコードを置きます。プログラムの自動起動を解除する場合は、ファイル数をFFにし、BASICテキスト部をすべて00か20で埋めれば、もとのHow many filesが、システム立ち上げ時に表示されるようになります。

最後に、BASICに用意された関数とステートメントを使って、IDセクターを書きかえる方法について説明します。N88DISK-BASIC（V1、V2および日本語BASIC）には、DSKF、DSKI$の2つの関数と、DSKO$文が用意されています。DSKF関数は、フロッピーディスクの各種情報を返す関数で、12種類の機能をもっていますが、そのうちの一つに、IDのあるセクター番号を返す、という機能があります。この関数を使えば、使っているフロッピーディスクの種類によらず、IDセクターの位置を知ることができます。DSKI$関数は、フロッピーディスクから直接データを読みこむために使います。DSKF関数で得たIDセクターの位置情報を使って、IDセクターの内容を、調べることができます。DSKO$文は、フロッピーディスク上の指定したセクターに、直接データを書きこむ処理を行うBASICステートメントです。これらの関数やBASIC文を使って、IDセクターの2バイト目以降のデータを書きかえるBASICプログラムを、組むことが可能です。というわけで、プログラムを自動的に立ち上げるためのIDセクターの書きかえ方法について、説明しましたが、モニターやBASICプログラムを使って、ディスケットの内容をアクセスするのは、非常に危険な方法です。失敗したときは、そのディスケットの内容を破壊してしまうおそれがあるので、あらかじめ、バックアップを用意しておくことを忘れずに。

以上が、PC-88シリーズでの、プログラムの自動起動の方法です。ちょっと説明がむずかしくなりましたが、わかってもらえたかな。

なお、PC-88シリーズの異端児、PC-88VAの場合は、

V3モードで、PC EngineというOSが立ち上がります。PC Engineでは、システム起動時に、システムディスク上のAUTOEXEC. BATという名前のファイルを探し、あればその内容を実行します。ですから、実行したいプログラムのファイル名を書きこんだAUTOEXEC. BATファイルと、そのプログラム本体を、システムディスケットにセーブしておけばよいわけです（87年12月号「新Q&A」参照)。

次に、PC-88以外のマシンでのプログラムの自動起動の方法についても説明しましょう。

まずは、FM77AVシリーズです。

FM-77シリーズでは、BASICシステム起動時に“STARTUP”というファイルを探し、あれば、その内容をシステム起動時に実行します。

そこで、あなたが実行したいプログラム名を、このファイルにRUN命令を使って書きこんでおけば、BASICシステム起動時にそのプログラムが実行されることになります。

X68000では、そのままですと、ビジュアルシェルと呼ばれるディスクトップモードで立ち上がり、マウスの入力待ちになってしまうので、まず、TITLE. SYSというファイルを、RENAMEコマンドで、TITLE. VSというファイル名に変更します。

こうしておけばコマンドモードで立ち上がるので、今度は先ほどのPC Engineと同じように、実行したいプログラムファイル名を書きこんだAUTOEXEC. BATというファイルを、そのプログラムといっしょに、システムディスク上に置いておけば、コマンドモード上での自動実行ができます。

そのプログラムがBASICなら、AUTOEXEC. BATには、

BASIC “〈オートスタートさせたいファイル名”

と書きます。また、オートスタートをさせたいプログラムを“AUTORUN. BAS”というファイル名にしておけば、AUTOEXEC. BATは、

BASIC

とするだけで、自動的にプログラムを実行させることができます。

Q パソコン（PC-8800シリーズ）で、テレビ画面に出力することはできますか。できるなら、専用ディスプレイに比べて、どの程度画質が落ちますか。また、それによって、テレビ本体が傷むことはありますか。　（山口県／サブリン）

A PC-8800シリーズのディスプレイ用出力は、PC-8801 mkII以前とそれ以降で、一部の仕様に変更があります。mkIIまでは、デジタルRGB（カラーCRT）とコンポジット出力（白黒CRT）の2つのコネクターが、本体裏面に用意されていましたが、SRよりあとは、コンポジット出力のかわりに、アナログRGB用のコネクターが装備されています。また、SRでは、デジタル・アナログの両RGB、白黒CRT出力の3つのディスプレイ出力をもっています。

コンポジット出力方式というのは、NTSCと呼ばれる信号の一種で、テレビやVTRに使われているものです。RGB方式には、コネクターのピン数が、8ピンのものと15ピンのものの2種類があり、それぞれデジタルRGB、アナログRGBと呼ばれることが多いようです。

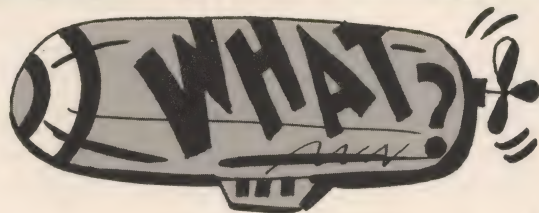
ディスプレイとしてテレビを使う場合は、各機種によって利用できるディスプレイ出力により、使えるテレビがちがってきます。白黒CRT出力には、ビデオ端子つき家庭用テレビ（モノクロ画面のみ）、カラーCRT出力にはデジタルRGB端子つき家庭用テレビをつなぎます。アナログRGB出力がある機種では、アナログRGBに対応したテレビであれば利用できます。いずれもパソコン専用のディスプレイを使った場合に比べ、グラフィックの最大ドット数や、表示カラー数に制限を受ける場合があります。

最近はあまり使われませんが、デジタルRGB（カラーCRT)出力にはPC-8044K家庭テレビ用カラーアダプターを接続することもできます。このカラーアダプターの出力は、テレビのアンテナ端子につないで使います。カラーアダプターを使えば、ビデオ端子やRGB端子のないテレビでも、パソコンのディスプレイとして利用できますが、解像度は悪く、1000文字表示がやっとといったところです。また、くし型フィルターをもつテレビでは使えませんので、あまりおすすめできません。

オプションで用意されている、ビデオアートボード（定価4万9800円)を、拡張スロットに実装すれば、カラーのビデオ出力とアナログRGB出力を得ることができます。ビデオ入力やアナログRGB入力をもつテレビにつなげば、320×200ドットの画面で、65536色のグラフィックが利用でき、スーパーインポーズも可能です。このボードは、初代PC-8801からMAまでのPC88シリーズ全機種で使えますので、ビデオ入力しかないテレビを使う場合、手軽な方法だと思います。

以上、テレビをパソコンのディスプレイとして使う方法について説明しました。なお、いずれの方法でも、出力方式とテレビ側の入力の組み合わせさえまちがえなければ、テレビ本体を傷めることはないでしょう。◇

なんでもSOFT Q&A

ヤッホー、みんな元気でやっとるかねー。ポプコム連載ページ人気ナンバーワンとして、もう貫禄がついてきちゃったかんじのあるこのコーナーだけど、これからも、もっともっと内容充実、増ページをめざしてガンガンやってくから、よろしくねー！

Q『マイト・アンド・マジック』で、ホークスアイヒルズの洞窟が征服できません。セットする数字は合っていると思うのですが、どうしてでしょうか？　（大阪府／Magic）

A ホークスアイヒルズの洞窟。ここは調査隊のページにも書いたけれど、魔方陣（魔法陣ではない。念のため）になっている。この洞窟を征服するには魔方陣を解かなければならないのだけれど、答えは何通りかあって、そのうちの１通りだけが正解とみなされるのだ。Magic君が送ってきたのは、

Magic君のもの ▶

16	1	4	13
7	10	11	6
9	8	5	12
2	15	14	3

だったけれど、ここで正解となるのは、

正　解

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	2
4	15	14	1

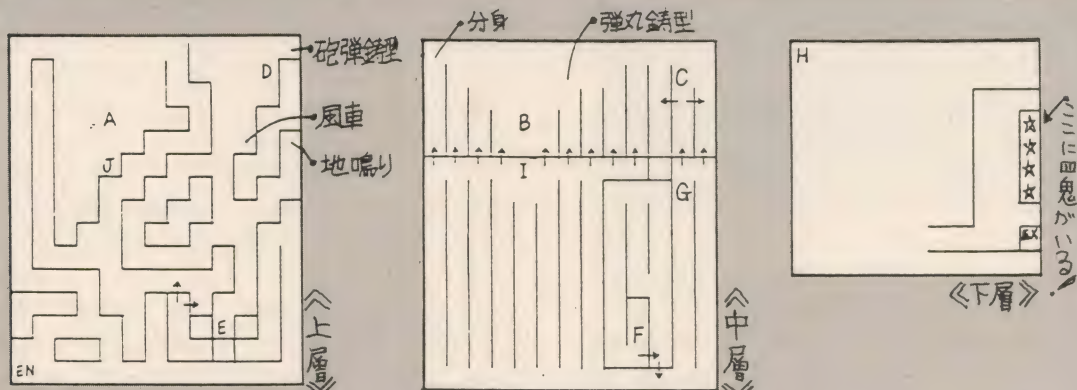
なのだ。この数字を入力してから奥にあるレバーを引いてみよう。いいことがきっとあるよ。

Q『マイト・アンド・マジック』で困っています。氷の女王の答えがわかりません。どこかにヒントはあるのですか。なければズバリ教えてください。　（埼玉県／吹上町民）

A 氷の女王の質問か。酒場で情報を聞いた人はわかっているだろうけど、ここではKEYがもらえるのだ。さて、答えはズバリ教えるわけにはいかないが、ヒントはボルカニックアイランドの洞窟の中のはり紙に書いてあるのでこれを読んでくれ。そうすれば答えはすぐにわかると思うよ。

Q『抜忍伝説』の幻妖斎をやっています。百鬼洞まで行けたのですが、いつも下層で迷ってしまいます。下層のようすをぜひ教えてください。　（兵庫県／広瀬　崇●高知県／片岡　雅和）

A ３層になっているうえに、ワープだらけだから、そうとうむずかしいと思う。上層のENから入り、Aから中層のBへワープ。そして中層のCへ行って、上層のDへ

『抜忍伝説』百鬼洞マップ

ワープ。このようにD→E→F→G→Hと行く。EXは出口だよ。

Q『デスフォース』で悩んでいます。封印を全部集めて変身したのに、いっこうに邪神に会いません。邪神はどこにいるのですか。
(兵庫県/MASTER)

A マップの赤いエリアの右のほうを探してみよう。もし、どうしても見つからない場合、ディスクの異常の場合が考えられる。そのときには、リバーヒルソフトに相談してみよう。

Q『殺意の接吻』をプレイしているんですが進行状況92まで来たというのに、その後、新しい情報が得られず、ちっとも進行しなくなってしまいました。何かまちがった行動をしてしまうと進まなくなってしまうんでしょうか。あと、もう少しなのに、どうなってんでしょ？　(栃木県・高山恵子)

A マンガが急きょ打ち切りになってしまって、手持ちぶさたになってしまったタクミがお答えしましょう。このゲームは、"犯人の推理"が当たらないと解決できないんですね。このこと、マニュアルには書いてないんで、けっこう最後のほうで行きづまってる人が多いんじゃないかと思います。バーブレスへ行き、捜査休憩をして、それぞれの事件の犯人を推理しながら捜査を進めれば、新しい情報が得られますよ。やみくもに、コマンド全部を押しても、なんとかなるけど、ここはじっくり頭を働かせて、犯人を推理してほしいな。事件の中で、1人の人が重複して犯人ということもありうるからね。『殺意の接吻』というタイトルの意味するものをもう一度よく考えてみよう。

Q『ゼリアード』の最終面の必勝法をのせると4月号で書いていたくせに5、6月号でぜんぜんのせてくれないじゃないですか。いったいどうしちゃったんですか。　(愛知県/石川直美)

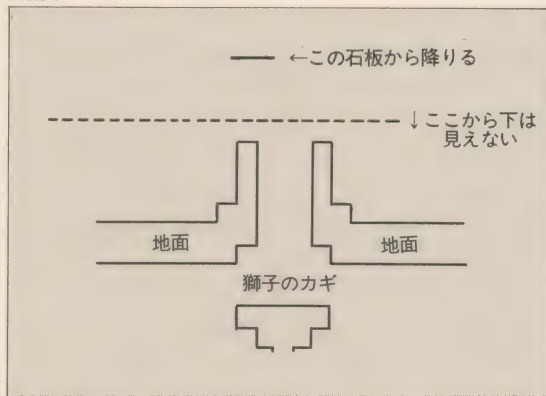
A いやー、申しわけない。6月号で発表する予定だったんだけど、担当の編集部Kが入院したりなんかで(くわしくは5月号編集後記を見よ)、のびのびになってしまったのだ。それに、ちょうどX1版も出た時期だったので、最終面の解説はX1ユーザーにはちょっとかわいそうだと編集部で話し合ったいきさつもある。やっぱり、買ったばかりのソフトの最終面の解説が出ちゃったら、自分で解く喜びがなくなっちゃうもんね。X1版の『ゼリアード』は、アブソルのマントを、3000アルマスで交換してくれるようになったので、88SR版よりやや楽になったようだ。さて、それではさっそく最終面の攻略法を紹介しよう。

『ゼリアード』最終面攻略法

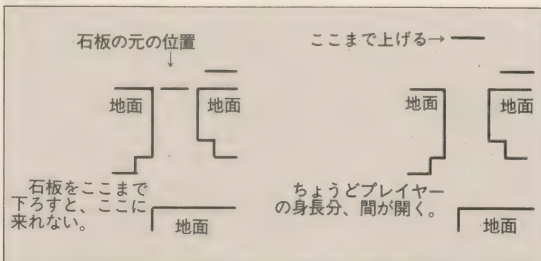
この面はかなりの上級者でもクリアはむずかしいでしょう。クリア方法や注意点を順番に解説しておきますので参考にしてください。

1　ドラゴンをたおして炎の世界を出たら、まずプレザの町へいって準備をととのえる。プレザの町の薬屋にはメモリアの羽しか置いていないので、前の面の薬屋で自分の必要なアイテムを持ってきて売るといい。プレザの町のいちばん右へ行ったところにある建物に入ると、黄金の世界のドラドの町へ飛ばされるトラップがあるので注意。

2　プレザの町を出たところから比較的近いところに「獅子のカギ」がある。これをとるためには獅子のカギの上を左右に移動している石板に乗って、カギの真上に来たら(といっても、石板からは獅子のカギは見えないので、真上にあると見当をつけて)、石板から下りてとるしかない。

■図1

3　「獅子のカギ」をとったら黄金の世界へもどって「あかずの扉」をあけて中に入り、「フェルザの靴」と、「妖炎の剣」をとる。フェルザの靴を装備してジャンプしながら剣をふるとカベがくずれるので、どんどんくずしながら進んでいけば、不思議の世界につながる扉のあるところに行ける。黄金の世界へもどるときは、プレザの町にあるドラドの町へ飛ばされるトラップを逆に利用してやると早くもどることができる。不思議の世界は妖炎の剣とフェルザの靴がないと、まずクリアできないので、この2つのアイテムは絶対に手に入れること。

4　準備ができたら町を出て「ミラグロ洞」へ行くと、赤いシンボルの扉の前に出てくる。その扉のすぐ左にある上下移動できる石板で下へ下りて、すぐとなりにもう1つ上下移動できる石板がある。その石板で下に下りないで、石板をプレイヤーの身長分ぐらい上に上げて石板をどかして、下へ落下すると、石板にじゃまされて行けなかったところ

■図2

へ行けるようになる。そうしたら、紫色のシンボルのドアが見つかるので、それに入れば1個目のカギのあるところへ行ける。

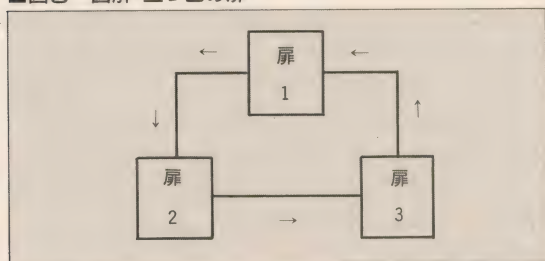
5　1個目のカギをとったら、プレザの町のすぐ近くにある坂をシルカーノの靴で上ってカギのかかった扉をあけて中に入る。

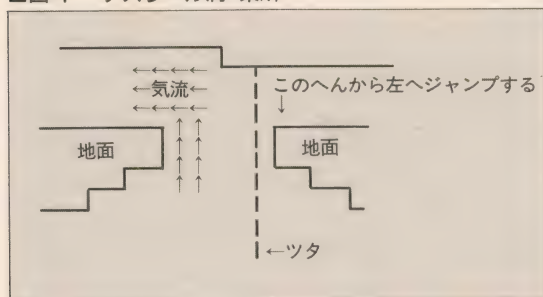
6　この世界では、ツタのすぐ横に気流があるところが何カ所かある。まずそれを探し出す。うまくいけば気流に飛ばされて「デスリール洞」と「アブソル洞」をつなぐ紫の扉の前へ行ける。

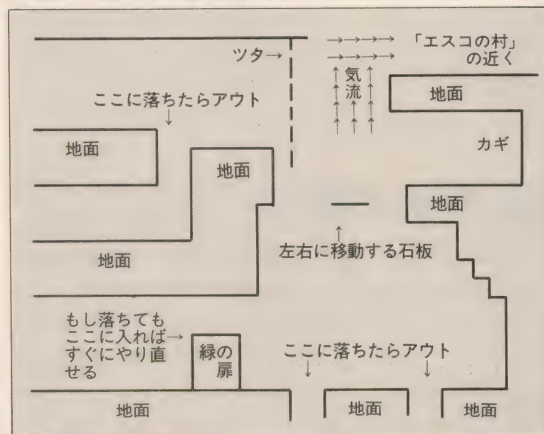
7　「アブソル洞」に出たら、すぐ近くに腐土の世界にもあった「通過できるカベ」があるので、そのカベの先にある扉に入る。

8　扉を出たらそこから少し上へ行ったところに、プレザの住人のヒントにもあった隠れ村のエスコがある（ツタで上っていると看板が見える)。天井にある「通過できるカベ」に向かってジャンプすると、吸いこまれるように「エスコ」の入り口の近くに出られる。「エスコの村」には教会があるし、物価が安く銀行のアルマス交換レートも高い。しかも、重要なヒントを聞き出すこともできるので、ぜひ見つけ出してほしい（ただし、賢者はいない)。

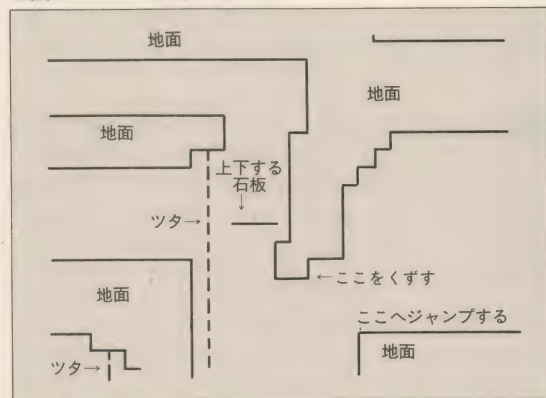
9　エスコの村の入り口の扉を右へ行くと、下に青いシンボルの扉がある。それは「三つ巴の扉」といって、ふつうの扉だと1カ所しか移動できないが、この扉だけは2カ所に移動できる。まずは2個目のカギを手に入れるために下図の扉2の前に出よう。

■図3　図解"三つ巴の扉"

10　扉2を出て左へ行くと例によって左横に気流のあるツタがある。今度はツタから下りただけでは気流に乗ることはできないので、右横の地面から助走をつけて気流に乗ること。うまく乗れたら、左へ進んでいくと緑色のシンボルの扉があるので、そこに入る。

■図4　"デスリール洞"某所

11　緑色の扉を出ると、左横にトラップや、石板や滑る斜面がたくさんあるところがあるが、そちらに行っても前にきたところにもどるだけなので、行ってもムダ。下図のような場所がその近くに必ずあるので、探し出すこと。これで2個目のカギは手に入るので、今度は「三つ巴の扉」の扉3へ行く。

■図5　"ミラグロ洞"某所

12　扉3の近くにカギがかかった扉があるので、先ほど手に入れたカギで扉をあけて中に入る。

13　アブソル洞に出てきたら上下に移動できて、地面がつっかえて下へ行けない石板を探そう。見つけたら、つっかえているところを下突きかグエラーの魔法でくずし、今まで行けなかったところがあるはずなので石板を利用してジャンプし、その場所へ行く。

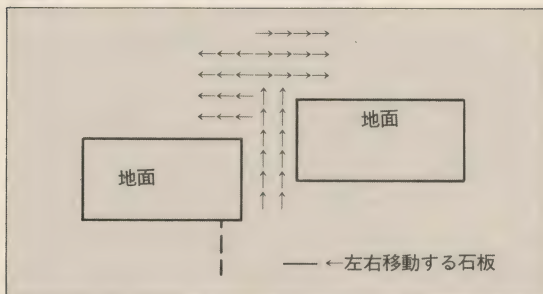
■図6　"アブソル洞"某所

14　近くに赤いシンボルの扉があるはずなので、そこに入る。

15　フェルタ洞は、その洞窟全体がパズルになっているようなところである。でも、失敗してもたいていはフェルタ洞入り口付近にもどされるだけですむ。ここでめざすものは青いシンボルの扉のみ。根気よく進もう。

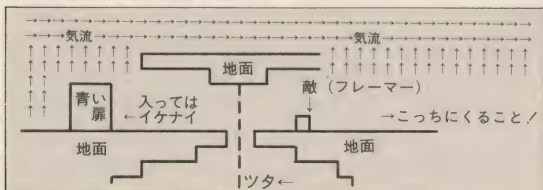
16　まず上に上がり、ななめに3つならんだ石板の上にあるツタを見つけたらそれにつかまり、上に上がりきって左から来る石板に乗る。ツタにうまくつかまれないという人は8のキーを押しっぱなしにしながらツタにつかまるよう

に左右にプレイヤーを移動させるとたぶんうまくいく。

17　左右に移動する石板をうまくわたり続けて行くと、下図のようなところに出てくる。そこは、ジャンプして気流に乗ればいいのだが、この気流は2股に分かれていて、気流に乗りながら4のキー（左向き）を押しっぱなしにしておかないと正しいルートをたどれないようになっているので、注意。

■図7 "フェルタ洞"某所の2股気流

18　しばらくは左へ石板を使って移動していかなければならない。慣れないうちは何度も失敗するが、根気よく続ければ、コツもつかめるし、楽にわたれるようになる。

19　下図のようなところに出てきたら、そこの青い扉には入らずに、今度は右へ進む。この付近はプレイヤーのすぐ頭の上に気流があるので無用なジャンプは絶対にさけること。

■図8 "フェルタ洞" 某所

20　右へずっと進むと、ツタのすぐ右横にななめに石板が4つならんでいるところに出る。そこをうまく乗りこえていくとゴールの青いシンボルの扉の前にたどり着ける。右に行きすぎると気流につかまるので注意。

21　ミラグロ洞に出てくると、敵がうようよ向かってくるのでグエラーで一掃するといい。近くに3個目のカギがあるのでそれをとってからボスキャラの扉の前へ行く。扉の近くに回復する薬があるので、LIFEが残り少ないときはそれを使うといい。

変なところでジャンプすると気流につかまってもどされてしまったり、ちょっとしたタイミングのちがいで失敗するむずかしい面だが、そのへんは何度もプレイして慣れるしかない。フレーマーの出す弾は、緑色のものはほとんどダメージを受けないので、緑よりは赤い色の弾を盾で受けるようにするといい。洞窟を探索しているときは、下記のような装備が理想的。「グエラー」は、使用できる回数が少ないので、じょうずに使うようにしよう。

ハンブルの実×4　マモリアの羽×1　もしくは　ハンブルの実×3　リコブラーの薬×1　メモリアの羽×1

FROM READERS

読者情報

『イースII』で、ゲーム後半に黒真珠が必要になりますが、タルフ君が落としてしまい、困ったことになります。そこで、これを防ぐ方法を見つけました。神殿のカギをもらってからすぐに溶岩の世界にある宝箱をあけに行ってください。そうすれば、また黒真珠がもらえます。　　（東京都　福田圭太郎）

『セリアード』で、経験値を表示するかくしコマンドを見つけました。やり方は、洞窟の中に入って、何かアイテムを持っているときにESCキーを押してセレクトモードに入り、赤いカーソルをアイテムのどこかに合わせておいて、CTRL・GRAPH・HOMEの3つのキーを同時に押すと画面中央に下図のような表示がでます。

LEVEL　　××
EXP　　×××××

経験値がある一定の値になることによってレベルアップすることぎができるようになっています。レベルアップすると、経験値は0になります。レベルと、経験値の対応は次のようになっています。

各レベルのレベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
1	50	10	8000
2	150	11	10000
3	300	12	15000
4	420	13	20000
5	1000	14	40000
6	1500	15	50000
7	3000	16	60000
8	5000	17〜	60000
9	6000		

（埼玉県　西田典子）

『アルギースの翼』で、裏技を発見しました。アルギースの地の、アスレムの町から南に向かい、水と交わるところで、正面を向いてリターンキーを押します。すると、水の精が現れて、60000ゴルダもらえます。　　（神奈川県　前島由貴子）

BASICは不滅だ!　**第10回**

パソコン入門講座

前回は少し急ぎすぎてランダムアクセスファイルのプログラムの説明が不十分でした。今回はランダムアクセスファイルについてもう少し説明し、後半で前回のリスト2の解説をします。

ランダムアクセスファイル

ランダムアクセスファイルではレコードと呼ばれるデータのまとまりに対して、先頭から1レコード目、2レコード目、……というふうにレコード番号があって、先頭から順に読み書きするのではなくて直接途中のn番目レコードを読んだり、n番目レコードに書きこんだりできます。「ランダム」ということばは、このnの値が順番でなくて、「任意な」番号順でよいことを表しています。

ランダムアクセスファイルで使う命令は前回のリスト2のプログラムでは次の6個を使いました。

①OPEN命令
②FIELD♯文
③GET♯命令
④PUT♯命令
⑤CLOSE命令
⑥LSET命令

これだけでもランダムアクセスファイルのプログラムを作ることができますが、もう1つ、

⑦RSET命令

があります。

同時に数値データを効率よく（高い密度で）記録するために便利な関数として次の6つの関数が使われます。

⑧MKI$／MKS$／MKD$関数
⑨CVI／CVS／CVD関数

これだけ知っていればランダムアクセスファイルは完璧です。

FIELD♯文

FIELD♯文は初心者にとっては使い方がわかりにくいような場合があります。前回のリスト2のような場合は、FIELD♯文が1行のみで氏名（NA$、20バイト）、住所（JYU$、60バイト）、郵便番号（UB$、6バイト）、電話番号（TL$、10バイト）、年齢（YR$、2バイト）、性別（SX$、2バイト）、職務名(SHK$、20バイト)、家族数(KZ$、2バイト)、基本給（KYU$、6バイト）のデータに対して、

```
FIELD #1, 20 AS NA$, 60 AS JYU$, 6 AS UB$,
10 AS TL$, 2AS YR$, 2 AS SX$, 20 AS SHK$,
2 AS KZ$, 6 AS KYU$
```

です。この場合は、この合計128バイトが1レコードで、決まった長さで、決まった書式のデータですから、別にわかりにくいということはありません。

もし、社員のデータにもっと多くの情報を追加したい場合には、FIELD♯文を長く書けばよいわけですが、BASICの文法の制約もあって、1行に255文字以上は書けませんから、どうしても2行以上にわたってしまいます。こんなときのFIELD♯文の書き方が初心者にはわかりにくい問題なのです。このことを理解するには、入出力バッファーとそのバッファー内のデータの構造の指定文としてのFIELD♯文の役目について説明しなければなりません。

FIELD♯文の役割

ランダムアクセスファイルでは、ディスクからデータを読む命令は、nレコード目のときはGET♯1, nと書きます。この命令にはnレコード目を読むことしか書かれていませんから、nレコード目にどんなデータがどんな書式で書かれているかは何も語っていません。GET♯1, n命令で読まれたレコードは、「リードバッファー」と呼ばれるメモリー上の領域に入れられます。この1レコード分のデータには個々のデータの区切りマークなどはありません。このためリードバッファーのレコードがどんな長さのデータで構成されているかを示す必要があります。この役目をするのがFIELD♯文です。

リスト2のFIELD♯文の場合は、全体の長さが128バイトで、その中は20バイトがNA$という変数のデータ、60バイトがJYU$という変数のデータ、……というふうに示しているわけです。

FIELD♯文は、リードバッファーまたはライトバッファーがどのようなデータで構成されているかを定義した宣言文といえます。

リードバッファー(またはライトバッファー)
FIELD♯1,

128バイト								
20	60	6	10	2	2	20	2	6
NA$	JYU$	UB$	TL$	YR$	SX$	SHK$	KZ$	JYU$

FIELD♯文の使い方

FIELD♯文は入力（リード）または出力（ライト）のバッファー領域をどういう長さに区切って文字列変数と対応づけるかを定義する文です。ここでは、その使い方を説明します。このため1レコードが254バイトであるようなデータを考えることにします。

まず、FIELD♯文を構成する文字列データ変数が多く

て、FIELD＃文が１行に書ききれない場合に、どう書くかを説明します。１つのFIELD＃文は、FIELD＃文が現れるたびに、入出力バッファーの先頭から、中をどう区切るかを指示することになっています。そして、１つの入力または出力バッファーに対して、FIELD＃文はいくつ書いてもかまわないことになっています。これらをうまく使えば、データ変数が多くて、１行に書ききれない場合にどうすればよいかの答えが出せます。データ変数はD1$～D10$までとします。１行目は、ふつうにD1$～D4$に対して、

FIELD ＃1，10 AS D1$，20 AS D2$，30 AS D3$，10 AS D4$

と書いたとしましょう。これでは254バイト中の70バイト分しか定義していません。そこで、２行目のFIELD＃文では、この70バイトを１つのダミー変数（仮に用いる変数）を使って定義します。

FIELD ＃1，70 AS DM1$，20 AS D5$，30 AS D6$，10 AS D7$

この２行目によって、全体として70＋20＋30＋10＝130バイトのバッファーが定義されたことになります。

３行目はこの130バイトに対して再びダミー変数を使って定義します。３行目は、

FIELD ＃1，130 AS DM2$，20 AS D8$，30 AS D9$，74 AS D10$

となります。これで＃１で表される入出力バッファーは長さが130＋20＋30＋74＝254となります。

１つの入出力バッファーを３つのFIELD＃文に分けて書いたことになります。第１行目のFIELD＃文で、D1$～D4$を定義し、２行目でD1$～D4$をまとめて、DM1$とし、続けてD5$～D7$を定義しています。３行目ではさらに、２行目のDM1$、D5$～D7$をまとめてDM2$として定義し、そのあとにD8$～D10$を定義しています。

１つの＃1というファイルコードの入出力バッファーに対して、３つのFIELD＃文を使ったことになります。これを図に示すと次のようになります。

10	20	30	10	（未定義）
D1$	D2$	D3$	D4$	

70	20	30	10	（未定義）
DM1$	D5$	D6$	D7$	

130	20	30	74
DM2$	D8$	D9$	D10$

このような使い方をすれば、データ変数が多くて１行に書ききれない場合も解決します。

この応用的な使い方として配列変数D$（20）を入出力バッファーに定義する方法を示しましょう。少し技巧（ぎこう）的な（トリッキーな）方法ですから、よくながめてください。

まず、D$（I）が一定の長さ８バイトの場合を示します。

```
FOR I=1 TO 20
FIELD ＃1，(I－1) ＊8 AS DM$，8 AS D$ (I)
NEXT I
```

がそれです。FOR～NEXT文で、FIELD＃文が20回も定義され、そのつど、ダミー変数DM$がくり返し使われているわけです。

変数の長さが一定でない場合には、長さを表す配列変数DL（20）を使って、次のようにすればよいでしょう。

```
L=0
FOR I=1 TO 20
EIELD ＃1，L AS DM$，DL(I) AS D$(I)
L=L+DL(I)
NEXT I
```

FIELD＃文のもう１つの使い方として、１つの入出力バッファーを異なる書式のデータ構成で使う場合を説明します。社員データなどの場合でも、役職によって記録したいデータの内容や書式がちがうということがあります。そこで、再びFIELD＃文の２つの性質を確認しておきましょう。FIELD＃文は入出力バッファーの先頭からのデータの構成を示すための文であること、そして、１つのファイルに対して、いくつFIELD＃文を書いてもよいことです。この２つを使うと、異なる書式のデータ構成が使えます。

FIELD ＃1，10 AS E1$，10 AS E2$，20 AS E3$，30 AS E4$

FIELD ＃1，5 AS F1$，10 AS F2$，10 AS F3$，25 AS F4$，20 AS F5$

図で示すと次のようになります。

10	10	20	30
E1$	E2$	E3$	E4$

5	10	10	25	20
F1$	F2$	F3$	F4$	F5$

MKI$/MKS$/MKD$関数

これらは必ずしもランダムアクセスファイルのプログラムだけのための関数ではありませんが、データをFIELD＃文に効率よく入れるために便利な関数です。

MKI$は整数データをX％としたとき、これを２バイトの文字データとしてあつかってくれるようにする関数です。

A$＝MKI$（X％）

のように使います。こうすると、整数データが２バイトのまま文字データとして記録できます。もしもSTR$(X％)のようにして文字化したりするとX％が30000くらいですと５バイトも必要です。X％自体が２バイトのデータですから、２バイトのまま文字データとしてあつかえると効率がよいわけです。同じように、単精度の実数X（４バイトの実数データ）に対しては、MKS$（X）があり、倍精度の実数X！（８バイトデータ）に対してはMKD$（X！）があります。MKS$は４バイトの文字データ、MKD$は８バイトの文字データとなります。

このように、数値データを文字化してFIELD＃文の文字変数にわたすことによって、数値データをランダムアクセスファイルに効率よく記録することができるわけです。

CVI/CVS/CVD関数

この関数はMKI$／MKS$／MKD$関数とは逆の働きをする関数です。CVI関数で説明すると、整数X％をMKI$(X％)で２バイトの文字列とし、A$＝MKI$(X％)にしてあるものとします。このとき、逆にA$をもとの整数値にするために、CVI関数を使います。Y％＝CVI（A$）とし

ます。Y%の値は元のX%と同じです。

同じように、単精度実数Xに対し、A$=MKS$(X)のときに、Y=CVS(A$)、倍精度実数X!に対し、A$=MKD$(X!)のときに、Y!=CVD(A$)のように使います。

前回のリスト2、「ランダムアクセスファイルの例」の解説

(1)プログラムの概要

このプログラムは社員のデータをランダムアクセスファイルに記録し、メニューにより、1)データ入力、2)表示、3)ファイルの初期化を実行します。データ入力を選ぶと、社員名、住所、郵便番号、電話番号、年齢、性別、職務名、家族数、基本給が任意の社員に対して入力できます。ランダムアクセスファイルですから、任意の社員のデータを、任意の人数分、任意の順序で入力することができます。

ランダムアクセスのレコード番号は、社員番号（通し番号がついているものとして）を使います。

メニューの2)表示を選ぶと、社員番号を指定することにより、瞬時に社員データを画面に表示してくれます。このプログラムでは、社員数を200人に制限していますが、140行のNDの値を変えれば、1000人でも2000人でも、フロッピーディスクの容量が許すかぎり使用できます。もっとも、実務的に役に立つ社員データファイルは、こんなに簡単なデータではありませんが。

(100～110行)REM文と画面スクロール範囲およびカラー文字の指定文。

(120行)社員データ用ワーク変数D$(9)と各データの名称用の変数MS$(9)の配列宣言文。

(130行)プログラムタイトル表示（緑色）。

(140行)社員数の上限NDを200とし、変数を初期化するサブルーチン＊INITを実行。

(150～170行) メインメニュー表示と入力命令。

(180～190行)入力データのチェック。入力エラーのときは160行にもどる。

(200行)ON～GOTO文によるメニューに対応した処理ルーチンへのジャンプ命令。メニュー1は220行、メニュー2は440行、メニュー3は600行、メニュー4は710行に飛ぶ。

(210～420行) 社員データ入力処理。

［220～230行］区切り線とタイトル表示。

［240行］社員番号入力。

［250行］入力された社員番号Z$が正しい数値入力かどうかを、サブルーチン＊NUMCHKでチェックする。Z$が正しい数値ならNCHK=0となり、正しくなければNCHK=1となる。Z$が数値でなければ240行にもどる。

［260行］入力された社員番号Z$を数値データに変換し、IIに入れ、II<1またはII>NDのときはエラー入力として、メインメニュー表示にもどす。つまり、ここで社員番号として0を入力すると、入力ルーチンを終了することになる。IIが正しい社員番号ならば、270行以下の命令を実行する。

［270～300行］社員データ9個を続けて入力する。280行で、入力すべきデータ名を表示し、290行で入力する。

［310～320行］入力された社員データが正しかったかどうかを確認する。320行はIF Z$<>〝Y〟AND Z$<>〝y〟THEN 240としたほうがよかったようだ。なぜなら、前のプログラムだと、Nまたはn以外なら正しいデータとみなされる。上の修正プログラムなら、〝ニュウリョクOK(Y/N)〟に対して、はっきり〝Y〟または〝y〟と答えない場合は正しくないものとして処理される。

［330行］FIELD＃文によるレコードのデータ構造の指定。

［340行］社員ファイルのオープン命令。

［350～390行］入力されたデータD$(1)～D$(9)を、FIELD＃文中の変数に代入する。代入を左詰めで実行する命令がLSET。FIELD＃文の文字変数に別の変数の値（内容）を代入するときに、左詰めで代入するにはLSET、右詰めで代入するにはRSETという命令を使う。

［400行］FIELD＃文に代入されたデータを、II番レコード目に出力する。

［410行］ファイルコード＃1のファイルを閉じる。

［420行］次の社員データ入力にもどる。

(430～590行) 社員データの読み出しと表示。

［440～450行］区切り線表示とタイトル表示。

［460行］社員番号を入力する。

［470行］入力されたデータZ$が正しい数値かどうかをチェックし、正しくない(NCHK=1)場合は460行にもどる。

［480行］入力された社員番号を数値に変換し、正しい社員番号かどうかをチェックする。

［490行］FIELD＃文によるデータ構成の指定。

［500行］社員ファイルのオープン。

［510行］社員番号II番目のレコードを読み取り、FIELD＃文のところに入れる。

［520～540行］FIELD＃文のデータをワーク変数D$(1)～D$(9)に代入する。FIELD＃文からデータをとり出す場合は、LSET文やRSET文は必要ない。

［550～570行］読みこんだデータを画面に表示する。

［580行］ファイルコード＃1のファイルを閉じる。

［590行］次の社員データの読み出しにもどる。

(600～690行) 社員データファイルの初期化。

［610～620行］タイトルの表示。

［630行］初期化してよいかどうかを確認する。初期化すると、元あった社員データは消えます。何もなければ、初期化によって、社員数の最大レコードまでの空データファイルをつくる。このため、このメインメニュー3の初期化は、最初に1回だけ実行すること。

［640行］初期化に対しYESかNOかを判定します。

［650行］FIELD＃文でレコードのデータ構成を指定する。

［660行］初期化のために社員ファイルをオープンする。

［670行］社員数のぶんのレコードを作成する。データの内容は、すべて0となる。

［680行］ファイルを閉じる。

［690行］メインメニューにもどる。

(700～710行) 画面スクロール範囲を全画面にもどし、プログラムを終わる。

(720～780行) ＊INITサブルーチン。

(790～840行)文字変数B$の数値チェック。正しい10進数ならばNCHK=0、正しくないならNCHK=1でRETURNします。◇

POPCOM テクノダム

漢字圧縮表示プログラム PC-8801 V1MODE

東京都 藤井義行

PC-8801では、カラーモードで漢字を表示すると、縦長になってしまいます。でも、ゲームなどでは、縦長でない漢字を表示したいものです。そういうときのために、漢字を2分の1に圧縮して表示する命令があればいいのですが、あいにくN88-BASICには、そういう命令がありません。そこで、拡張命令を使って、作ってみました。かなり制約がありますが、けっこう便利なものです。次に本プログラムの特徴と欠点をあげます。

●特徴

・表示が速い。BASICのPUT文に比べて、1文字当たりで約4倍のスピードです。
・カラーが使えます。とくにすぐれた機能というわけではありませんが、フォアグラウンドカラー、バックグラウンドカラー、両方使えます。

●欠点

・全角しか使えません。これはプログラムのつごうのためです。
・2分の1に圧縮して表示するため、漢字が見分けにくい。
・X座標は16ドットごと、Y座標は10ドットごとにしか、表示できない。
などです。

●プログラムの入力とセーブの方法

CLEAR,&HBE5Fを実行したあと、リスト1をモニターを使って打ちこみます。そして、カセットにセーブするときは、モニターから、

h] Wファイル名, BE60, C0C0

でセーブします。ディスクにセーブするのであれば、BASICより、

BSAVE "ファイル名", &HBE60, 609

で、セーブします。

●実行方法

BASICより、CLEAR,&HBE5Fを実行し、プログラムをロードしたあと、

DEF USR=&HBE60:A=USR(0)

または、

I=&HBE60:CALL I

で、起動します。ディスクからプログラムをロードする場合は、

BLOAD "ファイル名", R

でも起動できます。

●使い方

プログラムを起動させると、次の2つの命令が、使えるようになります。

1)POLL KANJI (X, Y), JIS, C, B

圧縮漢字を表示します。各変数の意味は、

X……X座標です。範囲は、0から39までです。
Y……Y座標です。範囲は、0から19までです。
JIS……漢字JISコードです。全角のみ使えます。
C……フォアグラウンドカラーの指定です。
B……バックグラウンドカラーの指定です。

［例］

POLL KANJI (10, 5), &H4623, 7, 0

2)POLL CLS

グラフィック画面の高速クリアです。オペランドはありません。

次に示すのは、使用したROM内ルーチンと、システム・ワークエリアです。

●ROM内ルーチン

・0393H……シンタックスエラーを出力します。
・0B06H……イリーガルファンクションコールエラーを出力します。
・18A3H……テキストから、数値を1バイトとり入れ、Aレジスターに入れます。
・1B93H……テキストから、数値を2バイトとり入れ、DEレジスターに入れます。
・5550H……メッセージを出力します。

●システム・ワークエリア

・E6C1H……I/Oポートの40Hに、出力した値が入っています。
・E7E8H……CLEARできる上限値を、指定します。
・EEA8H……POLL命令の飛び先の、アドレスが入ります。

C・EDITOR V3 PC-8801FH

兵庫県 樋口竜一

C・EDITORはキャラクターエディターです。これを使ってつくったキャラクターは、BASICのプログラムで、画面上

に出すことができます。次のプログラムを、BASIC中に入れることによって、直接、キャラクターを、配列変数に、数値データとして、セットできます。

```
10 BYTE=((横のドット数+7)¥8)*縦のドット数*M+4
20 FACT=BYTE¥2+1
30 DIM A%(FACT)
40 OPEN "ファイル名" INPUT AS #1
50 FOR A=0 TO FACT
60 INPUT #1, A%
70 NEXT A
80 CLOSE #1
```

10行中のMは、カラーモードで使うときは3、白黒モードのときは1で、置きかえて使います。

●操作方法

・カーソルを動かす

テンキーの1、2、3、4、5、6、7、8、9のキーを使います。5のキーを中心として、押したキーの方向へ、カーソルが動きます。

・ドットをかく(消す)

スペースキー……このキーを押すことによって、指定された色で、ドットを打てます。

Zキー……ドットの色指定を、消したいドットの色以外の色にして、このキーを押すと、ドットを消すことができます。

ESCキー……このキーで、画面全体の絵を消すことができます。

・ドットの色指定を変える

7色を指定できます。↑と↓のキーで色が変わります。このとき、CAPSキー、カナキーはともに押してない状態にしておいてください。

・キャラクターの縦と横のドット数を変える

キャラクターは、画面中央の枠の中にドットでかいていきますが、この外枠の大きさを変えることができます。枠の大きさは、最初100(横)×60(縦)ドットになっています。F2キーを押して、テンキーの2、4、6、8キーで、枠の大きさを変えます。リターンキーでもとにもどります。枠の大きさは、最大100×60ドット、最小1×1ドットです。

・つくったデータのセーブとロード

F1キーを押すと、SAVE or LOAD?ときいてくるので、セーブならSキー、ロードならLキーを押してください。このとき、Nキーを押すと、もとにもどります。Sキーを押すと、**SAVE**と表示されるので、ファイル名を入力して、リターンキーを押してください。セーブを終えれば、もとにもどります。Lキーを押すと、**LOAD**と表示されるので、セーブのときと同じ手順で、ファイル名を指定してください。ロードするときの枠の大きさは、セーブしたときと、同じにしなくてはなりません。また、ロードされたデータは、左上の枠内に表示されますが、キャラクターを変更することはできません。

プログラムを終了するときは、STOPキーを使ってください。また、このプログラムは、2ドライブ専用なので、ドライブ1に、このプログラムが入ったディスケットを入れ、ドライブ2に、フォーマットずみのディスケットをセットしてください。ドライブが1台のみの場合は、880行と1000行を注釈文に直すか、消してください。

リスト1

```
  Addr. +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-------------------------------------------------------------
BE60  21 F7 BF 22 A8 EE 21 BE BE 22 E8 E7 21 73 BE CD : 3C
BE70  50 55 C9 0C 4B 41 4E 4A 49 20 31 2F 32 20 50 55 : 5E
BE80  54 20 70 72 6F 67 72 61 6D 20 20 76 65 72 2E 31 : 58
BE90  0A 0D 0A 0D 31 2E 20 50 4F 4C 4C 20 4B 41 4E 4A : 28
BEA0  49 28 6E 2C 6E 29 2C 26 48 6E 6E 2C 6E 2C 6E 0A : 56
BEB0  0D 32 2E 20 50 4F 4C 4C 20 43 4C 53 0A 0D 00 F3 : D0
BEC0  CD AA BF 06 08 ED 5B F3 BF 3A F5 BF 4F 7A D3 E9 : B1
BED0  7B D3 E8 13 D3 EA DB E9 DD 67 DB E8 DD 6F D3 EB : DB
BEE0  7A D3 E9 7B D3 E8 D3 EA DB E9 DD B4 DD 67 DB E8 : 85
BEF0  DD B5 DD 6F DD 7C 13 FD 67 D3 5C CB 41 28 06 B6 : CD
BF00  77 FD 7C 18 06 EE FF A6 77 FD 7C D3 5D CB 49 28 : FD
BF10  06 B6 77 FD 7C 18 06 EE FF A6 77 FD 7C D3 5E CB : 49
BF20  51 28 06 B6 77 FD 7C 18 06 EE FF A6 77 FD 7C 23 : E9
BF30  DD 7D FD 67 D3 5C CB 41 28 06 B6 77 FD 7C 18 06 : EB
BF40  EE FF A6 77 FD 7C D3 5D CB 49 28 06 B6 77 FD 7C : 9B
BF50  18 06 EE FF A6 77 FD 7C D3 5E CB 51 28 06 B6 77 : 49
-------------------------------------------------------------
Sum   75 35 95 A4 4B C9 B1 B4 4B FA E3 95 F0 8B 6D 1B : 1C

Addr. +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-------------------------------------------------------------
BF60  FD 7C 18 06 EE FF A6 77 FD 7C D3 5F D3 EB D5 11 : F0
BF70  4F 00 19 D1 05 C2 CD BE FB E1 C9 D7 E5 F3 3A C1 : DA
BF80  E6 F6 10 D3 40 0E 5C ED 79 C5 21 00 C0 11 01 C0 : 47
BF90  01 7F 3E 36 00 ED B0 C1 0C 3E 5F B9 20 E9 D3 5F : EF
```

```
BFA0   3A C1 E6 E6 EF D3 40 FB E1 C9 E5 3A F6 BF 4F D3 : 64
BFB0   5C CB 41 28 05 CD DD BF 18 03 CD E1 BF D3 5D CB : 81
BFC0   49 28 05 CD DD BF 18 03 CD E1 BF D3 5E CB 51 28 : DC
BFD0   05 CD DD BF 18 03 CD E1 BF D3 5F E1 C9 3E FF 18 : 27
BFE0   02 3E 00 E5 06 08 77 23 77 11 4F 00 19 10 F7 E1 : A5
BFF0   C9 00 00 00 00 00 00 FE DB 28 08 FE CE CA 7B BF : A2
C000   C3 93 03 CF DB CF 28 CD A3 18 32 F1 BF CF 2C CD : 2C
C010   A3 18 32 F2 BF CF 29 CF 2C CD 93 1B ED 53 F3 BF : FE
C020   CF 2C CD A3 18 32 F5 BF CF 2C CD A3 18 32 F6 BF : D3
C030   E5 2A F3 BF 11 20 21 B7 ED 52 DA 06 0B 2A F3 BF : D0
C040   11 20 30 B7 ED 52 30 1C 2A F3 BF CB 24 7C E6 3F : 0F
C050   67 7D CB 3F E6 70 B4 CB 25 CB 25 CB 25 CB 25 CE : 86
-------------------------------------------------------------
Sum    74 4E 78 78 B8 D8 43 9B 2E 3A 93 07 73 12 64 86 : 91

Addr.  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-------------------------------------------------------------
C060   00 67 18 18 2A F3 BF CB 24 7C E6 3F 67 CB 25 7D : D7
C070   E6 C0 B4 CB 25 CB 25 CB 25 CE 00 67 22 F3 BF E1 : 14
C080   3A F5 BF FE 08 D2 06 0B 3A F6 BF FE 08 D2 06 0B : AF
C090   E5 3A F1 BF FE 28 D2 06 0B 87 47 3A F2 BF FE 14 : A3
C0A0   D2 06 0B 6F 26 00 E5 D1 29 29 19 29 E5 D1 29 29 : CA
C0B0   19 29 29 29 29 78 5F 16 00 19 11 00 C0 19 C3 BF : 2F
C0C0   BE
```

リスト2

```
10 'C.EDITOR V3
20 ON ERROR GOTO 1100
30 CONSOLE 0,25
40 CLS 3:COLOR 7
50 CONSOLE ,,0,1
60 ' ショキセッテイ ---------------------------------
70 X=1:Y=10
80 X2=120:Y2=10
90 LX=101:LY=70
100 LX2=621:LY2=191
110 C=1
120 ' ガメン ------------------------------------
130 LINE (0,9)-(101,70),7,B
140 LINE (119,9)-(621,191),7,B
150 PRINT" 100 x 60 ドット"
160 LOCATE 0,8:PRINT"COLOR"C
170 FOR A=1 TO 7
180 COLOR A:PRINT"■ ";
190 NEXT A
200 LOCATE 0,10:PRINT"1 2 3 4 5 6 7"
210 CONSOLE 11,25,0,1
220 ' ソウサ -----------------------------------
230 LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),C,B
240 I=INP(9)
250 IF I=191 THEN PSET (X,Y),C:PAINT(X2+1,Y2+1),C,C
260 I=INP(5)
270 IF I=251 THEN PSET (X,Y),0:PAINT(X2+1,Y2+1),0,C
280 I=INP(0)
290 IF I=223 THEN PSET (X,Y),0:PAINT(X2+1,Y2+1),0,C
300 IF I=239 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X-1:X2=X2-5:GOTO 390
310 IF I=191 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X+1:X2=X2+5:GOTO 390
320 IF I=251 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:Y=Y+1:Y2=Y2+3
330 IF I=253 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X-1:X2=X2-5:Y=Y+1:Y2=Y2+3
340 IF I=247 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X+1:X2=X2+5:Y=Y+1:Y2=Y2+3
350 IF I=127 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X-1:X2=X2-5:Y=Y-1:Y2=Y2-3
360 I=INP(1)
370 IF I=254 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:Y=Y-1:Y2=Y2-3
380 IF I=253 THEN LINE (X2,Y2)-(X2+5,Y2+3),0,B:X=X+1:X2=X2+5:Y=Y-1:Y2=Y2-3
390 IF X<1 THEN X=X+1:X2=X2+5
400 IF X>LX-1 THEN X=X-1:X2=X2-5
410 IF Y<10 THEN Y=Y+1:Y2=Y2+3
420 IF Y>LY-1 THEN Y=Y-1:Y2=Y2-3
430 I=INP(8)
440 IF I=253 THEN C=C+1
450 I=INP(10)
460 IF I=253 THEN C=C-1
```

リスト続く

```
470 IF C=8 THEN C=1
480 IF C=0 THEN C=7
490 LOCATE 0,8:PRINT"COLOR"C
500 I=INP(9)
510 IF I=127 THEN PAINT(1,10),1,7:PAINT(120,10),1,7:LINE(0,9)-(LX,LY),5,B:LINE(1
19,9)-(LX2,LY2),5,B:PAINT(1,10),0,5:PAINT(120,10),0,5:LINE(0,9)-(LX,LY),7,B:LINE
(119,9)-(LX2,LY2),7,B:X=1:Y=10:X2=120:Y2=10
520 IF I=253 THEN GOTO 700
530 IF I=251 THEN CLS:PRINT"ﾜｸ ﾍﾝｺｳ":GOTO 550
540 GOTO 230
550 ' ﾜｸ ﾍﾝｺｳ ---------------------------
560 I=INP(0)
570 IF I=239 THEN LINE(0,9)-(LX,LY),0,B:LINE(119,9)-(LX2,LY2),0,B:LX=LX-1:LX2=LX
2-5
580 IF I=191 THEN LINE(0,9)-(LX,LY),0,B:LINE(119,9)-(LX2,LY2),0,B:LX=LX+1:LX2=LX
2+5
590 IF I=251 THEN LINE(0,9)-(LX,LY),0,B:LINE(119,9)-(LX2,LY2),0,B:LY=LY+1:LY2=LY
2+3
600 I=INP(1)
610 IF I=254 THEN LINE(0,9)-(LX,LY),0,B:LINE(119,9)-(LX2,LY2),0,B:LY=LY-1:LY2=LY
2-3
620 IF I=127 THEN CLS:GOTO 230
630 IF LX-1>100 THEN LX=LX-1:LX2=LX2-5
640 IF LX-1<1 THEN LX=LX+1:LX2=LX2+5
650 IF LY-10>60 THEN LY=LY-1:LY2=LY2-3
660 IF LY-10<1 THEN LY=LY+1:LY2=LY2+3
670 LOCATE 0,0:PRINT LX-1"x"LY-10
680 LINE (119,9)-(LX2,LY2),7,B:LINE(0,9)-(LX,LY),7,B
690 GOTO 560
700 ' SAVE & LOAD ---------------------------------
710 CLS:PRINT "SAVE OR LOAD ?"
720 L$=INKEY$
730 IF L$<>"" THEN 720
740 BYTE=(((LX-1)+7)¥8)*(LY-10)*3+4
750 FACT=BYTE¥2+1
760 I=INP(3)
770 IF I=191 THEN CLS:GOTO 230
780 IF I=239 THEN 960
790 I=INP(4)
800 IF I=247 THEN 830
810 GOTO 760
820 ' SAVE --------------------------------------
830 LX3=LX:LY3=LY
840 DIM CA%(FACT)
850 GET@(1,10)-(LX-1,LY-1),CA%
860 PRINT"** SAVE **"
870 INPUT NA$
880 NA$="2:"+NA$
890 OPEN NA$ FOR OUTPUT AS #1
900 WRITE #1,LX3,LY3
910 FOR W=0 TO FACT
920 WRITE #1,CA%(W)
930 NEXT W
940 CLOSE #1
950 CLS:ERASE CA%:GOTO 230
960 ' LOAD --------------------------------------
970 DIM CA%(FACT)
980 PRINT"** LOAD **"
990 INPUT NA$
1000 NA$="2:"+NA$
1010 OPEN NA$ FOR INPUT AS #1
1020 INPUT #1,LX3,LY3
1030 IF LX<>LX3 OR LY<>LY3 THEN BEEP:CLS:LOCATE 0,13:PRINT"ﾜｸﾉ ｵｵｷｻ ｦ":PRINT LX3
-1"x" LY3-10:PRINT"ﾆｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":CLOSE #1:ERASE CA%:GOTO 220
1040 FOR W=0 TO FACT
1050 INPUT #1,CA%(W)
1060 NEXT W
1070 CLOSE #1
1080 PUT@(1,10),CA%,PSET
1090 CLS:ERASE CA%:GOTO 230
1100 ' ｴﾗｰ ｼｮﾘ ----------------------------------
1110 IF ERR=53 THEN BEEP:CLS:PRINT"File not found":ERASE CA%:RESUME 220
1120 IF ERR=56 THEN BEEP:CLS:PRINT"Bad file name":ERASE CA%:RESUME 220
1130 IF ERR=68 THEN BEEP:CLS:PRINT"Disk full":ERASE CA%:RESUNE 210
1140 ON ERROR GOTO 0
```

「ダ・ビンチ」ユーティリティー

重ね合わせプログラム For FM-7/77/77AV

瑞穂一歩

「ダ・ビンチ二人三脚」で使われているイメージセーブファイルの重ね合わせのプログラムを発表します。同時にイメージセーブもありますので便利です。

(1)入力とセーブ

リスト1"GDLOAD2"プログラム

```
Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6000 30 8C 04 BF 05 DA 39 9D D8 27 3F 1A 50 BD CC 37 :9C
6010 F6 02 E6 2A 38 C4 03 F7 71 FE 30 8D 01 44 86 80 :75
6020 A7 1B E7 84 E7 08 BD 76 2C B6 72 0B 27 22 FE 72 :67
6030 0C 8E 49 4D AC 48 26 06 86 47 A1 4A 27 17 C6 33 :3F
6040 8C C6 02 8C C6 05 8C C6 0D 8C C6 16 8C C6 3C 8C :8C
6050 C6 3F 7E 8D D1 9D D8 27 79 BD 92 92 27 E9 BD DE :82
6060 E4 25 DE 9D D2 C1 01 27 D8 C1 04 22 D4 5D 27 33 :89
6070 5A 27 CE 5A 27 0C 5A 27 06 5A 26 C5 C6 E8 8C C6 :A8
6080 E4 8C C6 EA 30 8D 02 73 E7 88 DA E7 88 E4 E7 88 :5D
6090 EE E7 0E C4 AF E7 84 E7 0A 33 8D 02 34 10 8E 00 :46
60A0 4C 20 37 BD 92 92 27 A2 BD 99 BC C1 07 22 95 30 :0E
60B0 8D 01 7B 6F 84 6F 01 6F 02 54 24 02 63 84 54 24 :B6
60C0 02 63 01 54 24 02 63 02 33 8D 02 51 10 8E 00 A8 :9E
60D0 20 08 33 8D 01 C3 10 8E 00 38 8E D1 0B 17 00 95 :98
60E0 BD 76 D2 BD 74 BD 30 06 9F 09 F6 72 0E 17 00 C5 :23
60F0 7F FD 37 33 8D 01 37 8E D0 A0 10 8E 00 6B 8D 75 :B4
---------------------------------------------------------
Sum: 72 FA 09 75 7B 55 66 DA B1 9C E1 59 3B EF AD 12 :6A

Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6100 8D 42 8E FC 82 CC 3F 93 CE D0 C1 A7 84 E7 09 EF :E2
6110 0A 8D 44 8E 80 00 CE FC 80 8D 29 63 C0 27 4C C6 :45
6120 7F A6 80 A7 C0 8C FC 00 26 13 34 44 86 80 A7 8C :7E
6130 2C DC 00 9E 02 17 00 E9 8E 80 00 35 44 5A 26 E1 :90
6140 8D 15 20 D2 34 02 B6 FD 05 2B FB 86 80 B7 FD 05 :67
6150 B6 FD 05 2A FB 35 82 7F FD 05 39 0A 00 00 00 00 :58
6160 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 B6 FD 0F 8D E7 :3E
6170 1C AF 7E CE 4B DF 07 CE FC 8C 8D C8 AF 42 CC 3F :EF
6180 91 8E D3 93 A7 56 E7 5F 5A AF C4 E7 46 30 47 DE :17
6190 07 4F 10 8C 00 6D 22 03 1F 20 8C C6 6D ED 1D A6 :32
61A0 C0 A7 80 31 3F 5A 26 F7 BE FC 8E 30 88 6D 8D A7 :6F
61B0 31 A4 26 C1 39 B7 FD 0F DE 09 4F 33 CB 30 8C 9B :43
61C0 54 46 54 49 49 CB 02 E7 04 48 48 48 4C 5F 81 10 :4C
61D0 23 03 80 10 5C ED 05 A6 C4 E6 C4 80 BF 24 02 86 :03
61E0 08 34 06 C6 05 34 1C 86 FD 1F 8B BD FE 08 27 22 :96
61F0 81 0A 27 0F 30 8D FF 6B BD FE 02 35 1C 5A 26 E5 :5B
---------------------------------------------------------
Sum: 2A C1 7F E0 37 D2 96 A8 97 CB A5 5B 65 8F C5 B0 :5C

Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6200 C6 35 8C C6 48 7C FC 80 D7 06 17 FF 5E D6 06 7E :38
6210 8D D1 35 1C A6 02 4C A7 02 6C 05 80 FC 35 06 27 :9B
6220 08 4A 26 BD C1 C0 25 90 39 DD 00 9F 02 39 FF 00 :5A
6230 00 11 83 D4 00 26 02 8D 03 E6 C0 39 CE D3 81 6F :90
6240 5F F6 D4 0A E6 5F 27 FC F7 D4 0A 5A 27 48 39 8E :00
6250 80 00 8D E8 B6 D4 09 9D A3 1F 98 34 01 C5 40 26 :DF
6260 05 4F C4 3F 20 04 9D A3 84 3F 1F 02 35 01 2A 0F :0E
6270 9D A3 D7 80 9D A3 D7 81 9D A3 D7 82 8D 1B 8C 8D :89
6280 1A 8C BE 80 25 D1 86 FF B7 D3 80 B6 D4 0A B6 D3 :86
6290 80 26 FB B7 D4 0A 7E E0 2F 20 1C 9D A3 E7 89 80 :2F
62A0 00 9D A3 E7 89 C0 00 9D A3 E7 80 8C BE 80 25 02 :08
62B0 0E F8 31 3F 26 E5 39 96 80 A7 89 80 00 DC 81 A7 :84
62C0 89 C0 00 E7 80 8C BE 80 25 02 0E F8 31 3F 26 E7 :24
62D0 39 20 26 9D A3 E8 89 80 00 E7 89 80 00 9D A3 E8 :C8
62E0 89 C0 00 E7 89 C0 00 9D A3 E8 84 E7 80 8C BE 80 :56
62F0 25 02 0E F8 31 3F 26 DB 39 96 80 A8 89 80 00 A7 :45
---------------------------------------------------------
Sum: F4 32 27 E4 8D 31 BD 8B DA F2 B4 CF 83 75 27 56 :FB

Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6300 89 80 00 DC 81 A8 89 C0 00 E8 84 A7 89 C0 00 E7 :9A
6310 80 8C BE 80 25 02 0E F8 31 3F 26 DD 39 20 58 9D :38
6320 A3 D7 66 D8 A0 D7 7F 9D A3 D7 67 D8 A1 DA 7F D7 :D5
6330 7F 9D A3 D7 68 D8 A2 DA 7F D7 7F 96 66 94 7F 97 :CD
6340 66 DC 67 94 7F D4 7F DD 67 03 7F A6 89 80 00 94 :18
6350 7F 9A 66 A7 89 80 00 A6 89 C0 00 94 7F 9A 67 A7 :D9
6360 89 C0 00 A6 84 94 7F 9A 68 A7 80 8C BE 80 25 02 :A0
6370 0E F8 31 3F 26 A9 39 D6 80 D8 A0 D7 7F DC 81 98 :97
6380 A1 9A 7F 97 7F D8 A2 DA 7F D7 7F D4 82 D7 68 DC :6A
6390 80 94 7F D4 7F DD 66 03 7F A6 89 80 00 94 7F 9A :07
63A0 66 A7 89 80 00 A6 89 C0 00 94 7F 9A 67 A7 89 C0 :09
63B0 00 A6 84 94 7F 9A 68 A7 80 8C BE 80 25 02 0E F8 :5D
63C0 31 3F 26 D5 39 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :A4
63D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
63E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
63F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 5F 68 F6 7F 16 DF E8 66 A9 B4 74 FD 1C D8 E1 F5 :17
```

SAVEM"GDLOAD2", &H6000, &H63C4, &H6000↵

SAVEM"GDSAVE", &H6400,&H660D, &H6400↵

(2)使い方

CLEAR, &H6000↵
LOADM "GDLOAD2", R
LOADM "GDSAVE", R

とすると、以下のように「ダ・ビンチ」のイメージセーブの形式の絵のロード、重ね合わせロード、セーブの命令が使えます。

①ロード……BUBR "ファイル名"
②throughモード……BUBR "ファイル名", PSET, カラーコード
③XORモード……BUBR "ファイル名", XOR
④ANDモード……BUBR "ファイル名", AND
⑤ORモード……BUBR "ファイル名", OR
⑥セーブ……BUBW "ファイル名"

"ファイル名" はイメージデータファイルのファイル名を書きます。

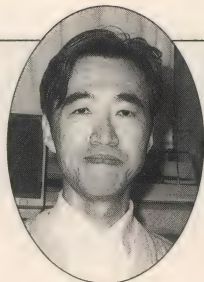
リスト2"GDSAVE"プログラム

```
Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6400 30 8C 04 BF 05 D7 39 9D D8 26 03 7E 91 E8 BD CC :B2
6410 37 CC FF 11 D7 BF B7 02 D4 B7 02 DC 86 01 B7 02 :0B
6420 DB BD CE DF 7F FD 37 C6 7E CE 02 6F A6 C4 97 03 :7F
6430 AE 41 9F 04 E7 C0 30 8D 00 C9 AF C4 33 8D 00 E1 :D3
6440 8E D0 A0 10 8E 00 ED 8D 7A 8D 33 8E FC 82 CC 3F :67
6450 93 CE D0 A0 A7 84 E7 09 EF 0A 8D 34 8E FC 80 FC :AC
6460 03 12 26 32 8D 18 E6 84 34 01 C4 7F 6F 80 A6 80 :09
6470 BD D0 8E 5A 26 F8 8D 18 35 01 2B 1A 20 DE B6 FD :64
6480 05 2B FB 1A 50 86 80 B7 FD 05 B6 FD 05 2A FB 39 :6A
6490 7F FD 05 1C AF 39 BD 76 2C FE 72 0C CC 49 4D ED :AF
64A0 48 86 47 A7 4A 86 01 B7 72 02 B6 72 0B B7 72 00 :14
64B0 86 03 B7 71 FF CC 72 13 FD 71 FC BD 74 CE 8D 56 :4D
64C0 7E CE 4B DF 06 CE FC 8C 8D B4 AF 42 CC 3F 91 8E :2E
64D0 D3 93 A7 56 E7 5F 5A AF C4 E7 46 30 47 DE 06 4F :4D
64E0 10 8C 00 6D 22 03 1F 20 8C C6 6D ED 1D A6 C0 A7 :43
64F0 80 31 3F 5A 26 F7 BE FC 8E 30 88 6D 8D 92 31 A4 :C8
---------------------------------------------------------
Sum: 04 A5 C3 39 A7 1F 81 72 FF 14 29 EC 16 63 82 0E :8F

Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6500 26 C1 39 34 16 86 40 B7 FD 05 8D 84 8D 08 BD CE :1A
6510 4B 35 16 7E 02 6F 96 03 B7 02 6F 9E 04 BF 02 70 :19
6520 39 CE D3 80 8E 00 00 B6 D4 09 7F D3 80 17 00 BB :1F
6530 10 8E 00 01 17 00 C3 17 00 B1 17 00 C6 26 0D 31 :82
6540 21 8C 3E 80 26 EE 30 1E 8D 3A 20 74 30 1E 31 3F :E6
6550 27 04 31 21 8D 2E 9F 66 17 00 90 10 8E 00 01 8C :0F
6560 3E 80 27 12 17 00 93 17 00 81 17 00 96 27 0B 31 :49
6570 21 8C 3E 80 26 EE 8D 2F 20 46 30 1E 31 3F 27 AD :33
6580 8D 25 20 A9 1F 20 10 8C 00 3F 22 04 CA 80 20 04 :29
6590 8A C0 8D 37 1F 98 8D 33 8D 51 96 7F 8D 2D 96 80 :48
65A0 8D 29 96 81 8D 25 39 1F 20 10 8C 00 3F 23 04 8A :83
65B0 40 8D 18 1F 98 8D 14 9E 66 8D DD 31 3F 26 FA 39 :74
65C0 E6 C4 CA 80 E7 C4 8D 14 7E E0 2F 34 04 E6 C4 5C :0B
65D0 2A 04 8D 08 20 F9 E7 C4 A7 C5 35 84 F6 D4 0A D6 :56
65E0 00 26 E5 E6 C4 26 F8 F7 D4 0A 39 A6 89 40 00 E6 :36
65F0 89 80 00 DD 80 A6 80 97 7F 39 96 7F 97 79 DC 80 :5C
---------------------------------------------------------
Sum: DE F7 8D 31 5B F2 5E 33 D7 D7 DD 28 4B F1 8E B2 :A0

Addr.+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6600 DD 7A 39 96 79 91 7F 26 04 DC 7A 93 80 39 00 00 :7B
6610 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6620 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6630 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6640 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6680 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
6690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
66F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: DD 7A 39 96 79 91 7F 26 04 DC 7A 93 80 39 00 00 :7B
```

●新刊図書紹介

『人工知能はどこまで進むか』の野崎昭弘さん

人間の競争相手ではありません

コンピュータが登場してから、人々の論議の的になってきたことの一つに、「コンピュータは人間を超えられるか」という問題があった。

いま、さまざまな形で研究が進められているAI(人工知能)についても、同じようなことがいわれている。

本書は「岩波市民セミナー」での3回にわたる講演の速記録をもとにしてまとめられたものだが、じつはそのときの演題も「コンピュータは人間を超えられるか」であったという。それが本にするとき、『人工知能はどこまで進むか』に改められた理由は、ほかでもない、著者の野崎昭弘さん(1936年生まれ。国際基督教大学教授)はこう語っている。

「コンピュータは人間の敵でも競争相手でもなく、便利な道具の一つにすぎないのですからね。それが人間を超えられるかいなか——と、議論すること自体がおかしいのですよ」

コンピュータに人間以上のことができるわけがないと、感情的に反発するのも困るし、人工知能はやがて何でもできるようになると、過剰期待するのもマチガイであるという。

▶野崎昭弘著『人工知能はどこまで進むか』(岩波書店　1000円)

「だから、この本では、人工知能(コンピュータ)の研究と開発が、いま、どのくらい進んでいるかということを中心に、その基本的な問題をわかりやすく解説しました。理工系の大学に進もうとしている中高生に読んでもらえたら、うれしいですね」

そんな本書の解説はまず「人間の脳の仕組みと働き」から始まり、「コンピュータの特徴」、「人工知能とは何か」といった問題に進んでゆくが、なかでも興味深いのは、

「コンピュータが人間以上の能力を発揮するのは、どのような仕事であり、苦手とするのはどんな分野か」

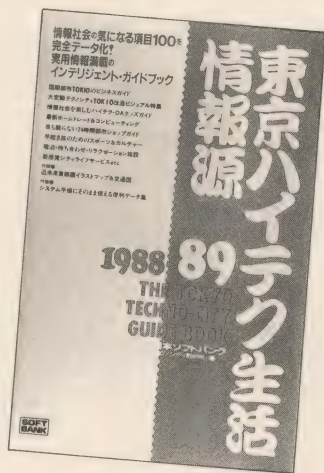
ということを、いくつかの具体例をあげながら、解説した部分だろう。その得意分野、不得意分野はすなわち、人工知能=コンピュータとは何か——ということを、よく示しているからである。

「その得意とする分野では、やがて人工知能(ロボット)が人間にとってかわるかもしれないわけですがね。たとえば大学のなかの仕事でいえば、私たち教官の講義あたりが、いちばんとってかわられやすいでしょう。それに対して、学生たちの実験の指導をする実験助手の仕事なん

東京暮らしの役に立つ

▼テクノシティ取材班編『東京ハイテク生活情報源　1988—89』

真夜中に営業している薬局、書店、ビデオショップの一覧表もあれば、早朝から利用できる銭湯、スポーツ施設、自動車学校なども紹介されている。さらには「待ち合わせに便利な駅前喫茶店一覧」とか、「格安ディスカウントチケット店」、「目的に合わせて利用できる便利屋リスト」なども……。

東京に出てきたばかりの大学生や新入社員はもとより、首都圏在住のヤングたちにとっても、大いに役立ちそうな〝東京生活・便利事典〟である。秋葉原のハイテクショップとか、パソコン通信の主要なネットなども、もちろん紹介されている。

が、もっとアタマのいい高校生や大学生はこの本を見て、「東京で足りないものは何か?」と、新商売やアルバイトを考え出すかも。そんな利用法もありそうな本だ。　(日本ソフトバンク　1300円)

『ドラクエ』の作者の本

▼堀井雄二著『コンピュータクエスト』

これは、あの『ドラゴンクエスト』や『ポートピア連続殺人事件』など、数々の大ヒットゲームを作ってきた堀井雄二さんの本である。もちろん、カタ苦しい内容ではなく、「楽しくなけりゃゲームじゃない!」とか、「パソコンはバカだからおもしろい」といった調子。初心者向けのパソコン&ゲーム・エッセイ集として、気軽に読むことができる。

なかでも興味深いのは、「もっとガンバレ、アクションゲーム」、「原作に頼りすぎているキャラクターゲーム」、「RPGの次はシミュレーションがハヤる?」そのほか、コンピュータゲームについて書かれたところ。

かは、途中で何が起こるかわからないから、機械任せにできないことです」

つまりコンピュータは、論理的なものや推論のできるものには強いが、予測がつかない突発的なことに対しては、意外なほど弱いのである。

「ビル清掃のような仕事も、ロボットには苦手でしょうね」

私たちはつい、「ロボット化できるような仕事は低級だ」なんて考えがちだけど、もしそうだとすると、大学教授の講義なんかも〝低級〟ということになる!?

「人工知能というと、大げさに考える人が多いけど、ワープロだって、人工知能の一種ですからね。私たちはその特徴や能力をよく知ったうえで、じょうずに利用してゆくべきですよ」

そう語る野崎さんは数学者で、計算機の基礎理論の専門家だけに、碁や将棋、チェスなどのような、思考ゲームがお強いらしい。

「チェスではもう、コンピュータがそうとう強くて、勝てる人は世界じゅうで、何人もいないそうです。が、碁や将棋などはまだまだですね。留学生の一人が卒業研究として、碁のプログラムを作りたいというので、指導したことがあるけど、あれはなかなかむずかしかったです」

そこでPOPCOM記者は、「もしお時間の余裕ができたら、ぜひ強力な囲碁プログラムを作ってください」と、野崎先生にお願いしてきたのであった。

女性ネットワーカーと仲よくなれる本

▼大槻眞美子・永井麻奈美著『女の子が作ったパソコン通信ガイド』

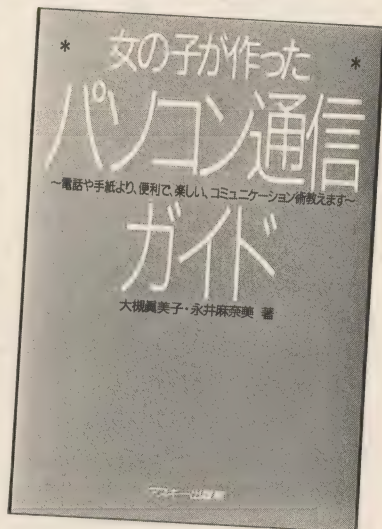
「何かを爆発的に流行させようと思ったら、まず女性のハートをつかむことが大切だ」といわれるけど、パソコン通信の場合も同じだろう。各地にあるパソコン通信のネットのなかで、会員数が多く活動も多彩なところに、ほぼ共通しているのが、「女性の参加が多いこと」である。

「何人もの女性が参加してくれるということは、そのネットにもともと、魅力があった証拠ですがね、女性会員がふえることによって、ネットの魅力がますます倍加するという、相乗効果もあるわけですよ。パソコン通信のネットを成功させるうえで、女性が果たす役割はすごく大きいと思います」

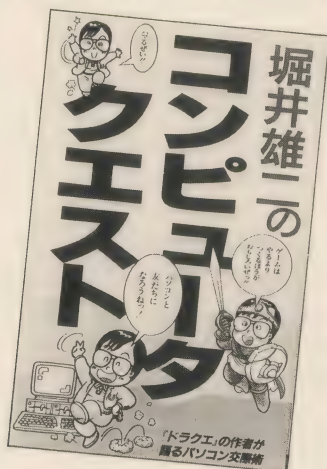
これは、会員数300人以上というECCC(愛媛コンピュータ・コミュニケーション・クラブ)の話だが、ほかのネットの会員たちのなかにも「同感!!」という人が多いはずだ。

女性の威力は絶大なのである。

そのことがよく示されているのが「女の子が作った……」という本書だが、なかでも圧倒されるのが、

「よろしく、私たち女性ネットワーカーです」

と、18人の女性ネットワーカーが勢ぞろいした章だろう。そこには「女子高生とはちがう私が、ネットの中でひとり歩きした」という17歳もいれば、「今どきのアイドルは、パソコン通信が大好き」という歌手もいて、しかもそれが美人ぞろいなのだ。

本屋の店先で本書を手にして、「ボ、ボクも絶対パソコン通信をやろう!」なんて、一大決心をする男の子が出てきそうな本である。

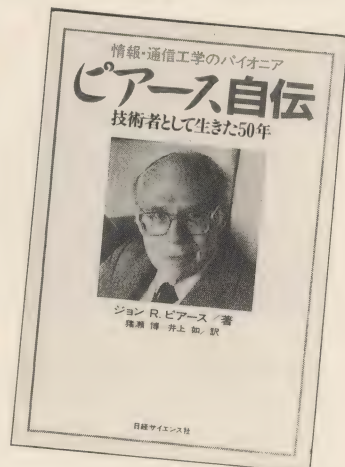
(アスキー出版局　1400円)

ゲーム作りの最前線にいる人の話だけに、なかなか説得力がある。「通ぶるためのパソコン用語辞典」という付録も、けっこう役に立っておもしろい。

(二見書房　750円)

先駆者たちの偉大さ

▼ジョン・R・ピアース著、猪瀬博・井上如訳『ピアース自伝』

あのベル電話研究所やカリフォルニア工科大学の研究スタッフ・教授として、通信工学や音響工学の分野で、すぐれた業績を数多くあげてきたジョン・R・ピアース博士——。本書はそのピアースがみずから書いた〝自伝〟の日本語版である。

内容がかなり専門的なので、とっつきにくい感じもするけど、ピアースの研究者=技術者としての歩みはまさに、情報・通信工学が現在に至るまでの発達史でもあるだけに、たいへん興味深い。とくにベル研究所で、すぐれた研究スタッフといっしょに、新技術の開発をしていたころの話は、ハイテク分野に進もうとしている若者たちには、大いに参考になるはずだ。

ベル研究所のすばらしい研究体制については、これまでも数多く紹介されてきたが、その偉大さに改めて感心させられた。

(日経サイエンス社　1500円)

ポプコムネットへのおさそい

ごぶさた。久しぶりのポプコムネットのコーナーです。ネットの住人のtacchanをはじめ、多くの会員の方々から、要望の強かった新システムが動きだしました。新システムといっても暫定的なシステムで、もう一段のバージョンアップを考えています。旧システムの300ボーはさすがに、今ではどうにもならなくなったわけですが、なによりも、tacchanの熱意につき動かされたことを報告しておきます。新システムではtacchanがサブシスオペを買って出てくれましたので、これからいろいろのところでtacchanが出てきたらよろしくお願いします。tacchanの会員コードは130231です。

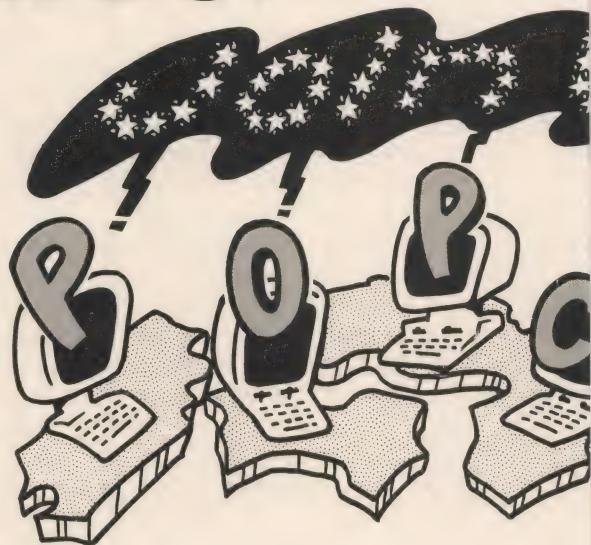
ポプコムネットのコーナーも復活させて続けてゆくことになりました。そして、このコーナーを会員の協力を得てページ作りをすることにしました。こちらはギンネコさんが担当です。「私も何か書きたい」という人は、ギンネコさんにMAILを出してください。ギンネコさんのIDは110118です。ポプコムネットの会員から、一般読者へのメッセージを送ることによって、パソコン通信に参加する人がふえてくることを期待しています。また、ほかのネットの情報なども入れたいと考えています。

今月は〝ギンネコ〟さんのレポートです。この中でも触れていますが、会員の間で〝プロジェクトP〟なる計画がひそかに？進行しているようで楽しみです。それから、ポプコムネットでは２カ月に１回くらいの割合で、〝集会〟が行われています。最近シスオペがいそがしくて参加していませんが、また参加したいと思っています。みなさんもどうぞ！

ポプコムネットは生まれ変わったのです

当初ポプコムネットは、9801F2をホストコンピュータとし、通信速度300ボー、ANKのみ漢字不可、１回線のみでスタートしました。

会員も毎月徐々にふえ続けて、しばらくの間はネットもにぎやかなものでした。しかし、パソコン通信という新しいメディアが、だんだんと一般的なものになってくるのと比例して、それまでの通信手段としての役割を果たしてきたカプラーからモデムへ、またボーレートも1200ボーというのが主流になってきました。

ポプコムネットも、草の根BBSとしてはかなりの会員をかかえるようになってくると、それだけボードの情報量もふえて、もともとネットで決められている20分間の制限時間内に、しかも300ボーで、なおかつ１回のアクセスですべてを読みきることができなくなってきました。そうなるとやはり、ホストの改善が望まれることになるわけですが、なにも理由はこれだけではないことは、みなさんもご存じでしょう。1200ボーの速さに慣れてしまうと、300ボーのみのポプコムネットは、ある意味でわずらわしくなってくるし、会員ばなれも起こってきました。確かにぼくも、1200ボーの速さというのは経験的に知っています。初めてあの速さを体験したときには、さすがに声も出なかったですね。ま、これはいいとして、当然すぐには改善などできないわけで……。

定期的に行われるネットの集会では、じかにシスオペと話をすることができたので、何度となくシステム改善の要求や進みぐあいなども聞いたりしてきました。今にしてみると、けっこうムリをいい続けてきたような気もします。それでなくとも、毎日エディター業で多忙の人なのに……シスオペさんは。

今の今まで会員をじらしにじらし、待ちに待たせたポプコムネットは５月５日、そう、どういうわけか、こどもの日に、な、なァ～んと1200ボーはおろか、おどろくなかれ非公式ではありますが、2400ボーも対応というスゴイものをさげてのバージョンアップ！　当然、漢字はもちろんOK。まさに３年ごしの大変身という快挙をなしえたので

イラスト　今井雅巳

す。これには正直、ドギモをぬかれましたね……ううむ、やるなあ……さすがはシスオペ、みごとなフェイントです。Melさんも、グウの音も出ませんでしたね。「やればできるじゃない」なんてこともいっていたようですけど(Melさんというのはネットの会員の方です)。

あ、さてNEWポプコムネットのことをお知らせしなくてはいけませんね。以下のようになります。

1. MS-DOS上でシステム起動
2. ホストマシンは98F2から98VMへと移行
3. 通信速度、300／1200／2400ボー対応
4. 書きこみ文字制限枠、従来の3倍に拡大
5. 漢字可（シフトJIS、NEC漢字）

あと残るは複数回線の実現だけですが、シスオペ氏によれば、「善処する！」とのこと。待ちどおしいかぎりですね。だれです？　チャット機能もつけろなどといっているのは。しかしこれで、TEL代の節約にもなりますし、遠方からのアクセスも、ミカカもこわくない!?（ミカカはカナで押してみましょうね）

今ですから白状してしまいますけど、システムの向上に関してはなかばあきらめかけていたんですよね、実際のところ。が、根気よく（シスオペをいじめながら？）待っていた甲斐があったというものです（ホント勝手なヤツです)。

あ、そうそう忘れるところでした。じつはポプコム誌上に掲載されているプログラムが、編集部のほうからPDSとして提供される予定だそうです。う～ん、これも楽しみ♡

"プロジェクトP"

ポプコムネットも、もうこの6月で3歳になりますね。思い起こしてみると、ぼくが初めてアクセスしたネットというのが、このポプコムネットなんですよ。ターミナルモードで、マニュアル片手に持って失敗しながらのアクセスでした。当時、高1だったぼくがもう卒業してしまったんですからねぇ、時のたつのは早いものだァ（しみじみ）と、センチになるガラではなかった（笑い)。

さてと、おそくなりましたがそろそろ核心に触れてみたいと思います。現在ポプコムネットでは、新システム移行に便乗して「プロジェクトP」なる計画が遂行されています。それはポプコムネットで野球チームを結成してしまおうというものなんです。なぜか？　とくに理由はありません。ただみんなで集まって、野球(もしくはソフトボール)を通して、会員相互のコミュニケーションをはかったり、また、ほかのネットとの親睦を深めましょう、というものなんです。またこの案は、ポプコムネットの会員の意見でもあり、前々からいっていたことなんです。それと何よりも、シスオペの大藤さん（あれ、初めて名前が出た）の賛同を得ることができ、チームさえできてしまえば、すぐにでもネット内で、紅白試合が可能というところまできています。なお、この計画はこれだけでは終わりません。次なる計画が着々と進行中ですが、いずれお話ししましょう。

最後になったけれど、ぼくも私も会員になりたいなァ、と思ったアナタ！　即、編集部にID申請しましょう。申しこみ方法は往復はがきに、住所、氏名（フリガナを忘れずに)、電話番号、使用機種、希望パスワード（6文字以内）を書いて、ポプコム編集部「ポプコムネット係」まで送付すればそれでOK！　あ、そうそうふつうのはがきじゃダメなんですよ。もし以前にそうした人がいたら、ポプコムネットのID通知の欄を見てください。それではまた！

＊　　　＊

●ポプコムネット申しこみ先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
(株)新企画社　ポプコム編集部「ポプコムネット係」

パソコン通信のすすめ

BBSソフトレポート

★「独りじょうず」で通信じょうず

とある杉並のほうのBBSを見ていましたら「ナウシカは、パンツをはいていたのかどうか」で、大いにもりあがっていましたね。なるほど、そうだったのか。う～ん。おかげで長年にわたる疑問が解けたわい。で、真相はどうだかって？　それは教えない約束。まっ、そんなわけでパソコン通信のおさそいである。

愛知は刈谷市にあるジンテーゼというソフトハウスが作った「独りじょうず」、「ミッドナイト・トリッパー」、「Meta-Link」の通信ソフト3部作を一挙に紹介しちゃおうという大盤ぶるまい。「独りじょうず」は入門、「ミッドナイト・トリッパー」は端末、「Meta-Link」は基地局用と遠大な構想である。

★ひとみちゃんを探して

「独りじょうず」は、人工知能つきBBSシミュレーターというふれこみである。パソコン通信の雰囲気を1台のパソコンで楽しもうという変なソフト。モデムなしでも通信しているような気分になってくる。おまけに人工無脳のひとみちゃんとチャットして、彼女の正体を探そうというのだから、ますます変なソフトだ。ためしにログインしてみると、ジンテーゼが主催しているSYN-NETにそっくりである。あたりまえか。あれこれコマンドをいじっているうちに、自然にSYN-NETに慣れてしまうしかけになっている。ひとみちゃんとは、半角のカタカナでチャットするので、長い会話は疲れてくる。かな漢字交じりの文章で、いにしえのイライザちゃんが答えてくるシステムはICOTにもないだろうから、ムリな注文だったかな。

「独りじょうず」のメニューは、いかにもBBSらしくできている。メインメニューからコマンドを駆使してサブメニューへ移っていく。RPGにも似て、ステータスというのがあって、経験を積むとこれが上がっていく仕組みになっている。とくにボード関係は、ステータスが上がらないと本当におもしろいボードにアクセスできないようになっている。ひとみちゃんの正体もステータスが低いとわからないようになっている。ひとみちゃんの返してくるメッセージは、ときとして不気味だ。メッセージの出てくるスピードが1200ボーモデムしているのもおかしい。ボーレートは、「独りじょうず」を立ち上げるときに変えられるようになっているが、9600ボーにしても同じだった。

モデムを買う前に、パソコン通信の感触をつかむにはいいソフトかもしれない。

```
!!Connect.
Login ID :SNS00000
Password :

SNS Meta-Link (Teleconference System) ver.1.2  (Trainning kit.)
Copyright (C) SYNTHESE Inc. 1987

Last Login   : 88/05/19 25:50:10
Current Time : 88/05/19 15:51:36

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

   ようこそ　ＳＮＳ　Ｍｅｔａ－Ｌｉｎｋの世界へ

      最後までごゆっくりとお楽しみ下さい

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

さあ　これから始まるネットワークアドベンチャー

どんな事が、あなたを待っているか分かりません。

分からなくなったら　ＨＥＬＰと入力して下さい。

また、「ひとみ」に早く会いたい人は、ＣＨＡＴ、または

ＷＨＯコマンドを活用して下さい。
 １通のメールが届いています。
------------------------------------------------------------
 ＭＥＮＵ                    COMMAND  短縮型
------------------------------------------------------------
 ０．ＭＥＮＵ                MENU
 １．手紙を読む              MAIL      .M
 ２．情報コーナー            INFO      .I, =
 ３．エディター              EDIT      .ED
 ４．送ったメールの確認      ERASE     .ER
 ６．会話モード（ひとみ用）  CHAT      .C
 ７．ＷＨＯ                  WHO       .W
 ８．ユーティリティ          UT        .U
------------------------------------------------------------
ＮＯ．又はコマンドを入力して下さい。
$
```

★ラウンドミッドナイト

「ミッドナイト・トリッパー」は、その名からわかるように通信端末ソフトである。「夜更けになった→電話料金が安い→名古屋地方にでもアクセスしてみるぎゃ」という連想が働いたかどうかわからないが、感じがよく出ているでしょう。「夜中に起きている者どうしの連帯感を確かめるべ」となったらさっそくログイン。

パコソン通信がはやり始めたころは、首をひねりたくなるような通信ソフトがあったが、最近はさすがにだれにでも使えるようになってきている。「ミッドナイト・トリッパー」もその例にもれず、インスタントカメラのようだ。モデムとの接続を確かめたら、ネットの名前を選んでリターンキーを押すだけでOK。

「ミッドナイト・トリッパー」の特徴は、全国各地のBBSの通信条件と電話番号をワンセットにしたダイヤルファイルをたくさん用意してあることだ。おかげで、有名ホスト局をオートログイン・メニューから一発でアクセスできるようになっている。ややこしい通信条件の設定などは、しなくていいようになっている。新しい基地局への設定も、ひな形を参考にすればよい。上級者には、もっとマニアックな機能が用意してあるので安心してください。

マニュアルはわかりやすい。

SYN-NETの会員カード。

2つ目の特徴(とくちょう)は、オンライン中に原稿(げんこう)を書くためのエディターを内蔵していることだ。ホストから送られてきたメッセージに対してただちに返事を書きたいときに使う。スクリーンエディターで、なかなか本格的である。ここへ、ダウンロードしたテキストファイルを持ってきて見ることもできる。1つのソフトの中で読み書きの道具がそろっているのは良心的だ。

3つ目は、ログインしてからログアウトするまでの経過をファイルに残せることだ。ログバッファーといって、メモリー内にログ記録を記憶(きおく)するようになっている。ログバッファー全体をディスクに落とすこともできるし、エディターを使って、必要な部分だけを切り出して残すこともできる。BBSを見ていると、ときどき「売りたし・買いたし」というコーナーがあったりする。こんなときは、ログバッファーから相手の住所や条件をとり出して、ファイルにひかえておける。また、チャットの履歴(りれき)を残してにやつくのもよいだろう。だが、問題もある。長い時間アクセスしていると、ログ記録でメモリーがいっぱいになってくる。このとき、頭の部分はログバッファーから自動的に追い出されるので、初めのほうの記録はいつの間にかなくなってしまう。こりゃ残念無念。ある程度記録がたまったら、自動的にディスクに吐(は)き出すようにしたほうがいいだろう。さらに、ログ記録でメモリーがいっぱいになってしまうと、システムを終える以外に何もできなくなってしまう。

いくつかマイナーな問題はあるが、「ミッドナイト・トリッパー」は、通信ソフトとしては、初心者からマニアまで楽しめる内容になっている。

メインメニュー。ここから出発。

オートログインデータ作成

名前	BOST-NET
電話番号	03-253-1851

		正常に受信された場合		受信されなかった場合	
No.	受信メッセージ	タイマー	送信メッセージ	送信メッセージ	戻り先
0	ヲ オシテクダサイ！	1	CR		0
1	ターミナルモードデス	0	1		0
2		0			0
3		0			0
4		0			0
5		0			0
6		0			0
7		0			0
8		0			0
9		0			0
10		0			0
11		0			0

通信手順を設定しているところ。

★ネットワークを開設しよう

ターミナル側で満足できない人は、もうBBSを開くっきゃないね。それもうんと強力な基地を構築しようという目的にはジンテーゼの「Meta-Link」が合っているだろう。じつに強力な仕様で、草の根ネットよりも数段高いレベルでのホスト局を運営できるだろう。システムの組み方によっては、ちゃんとした商業ネットにもなるという。会員どうしで個人的なメールをやりとりする電子メール、最大100個まで設定できる電子掲示(けいじ)板、自分だけがアクセスできるパーソナルファイル、ユーザーのレベルに応じたキメの細かいサービス、同時にログインしているユーザーどうしがリアルタイムで会話できるオンライン・コミュニケーションなどホスト局としては充実(じゅうじつ)のメニューである。オンライン・コミュニケーション機能はオプションだが、多人数で会話できるCHATと2人でヒソヒソ話のできるTALKをサービスしている。

本格的な通信サービスを確実に行うために、ジンテーゼでは、FC-9801を使うようにすすめている。FC-9801は、PC-9801シリーズを工業用にも使えるようにと改良した機種である。信頼(しんらい)性が高いのだろうが、ポプコムネットでは、PC-9801F2を2年間フル運転してハードによるトラブルはなかったようだから、丈夫(じょうぶ)なもんだ。

SYN-NETの通信手順	
通信方式	：非同期式全2重
通信速度	：300bps／1200bps
データ長	：8ビット
Xon／Xoff	：あり
ストップビット	：1ビット
パリティービット	：なし
SI／SO	：なし
漢字コード	：シフトJIS
電話	：0566-24-5500

「独りじょうず」9,800円
「ミッドナイト・トリッパー」23,800円
「Meta-Link」98,000円から
以上、PC-9801／E／F／M／VF／VM／VX
ただし、4回線以上はFC-9801が必要

★問い合わせ　株式会社　ジンテーゼ
愛知県刈谷市東陽町3-68　☎0566-23-1131

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
右のアンケートはがきの各項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締め切りは7月8日の消印まで有効です。

●はがきへの記入の仕方

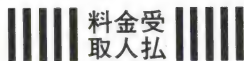
はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄に記入願います）。
はがき裏は、毎号の記事に対して、３段階で評価をいただく欄です。おもしろかったら３に○、まあまあなら２に○、つまらなかったら１に○をしてください。必ず３、２、１のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。
そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄に自由に書き入れてください。
今後も読者のニーズに敏感な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。

■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に／　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■６月号「新作大作よりどりみどり」の中の「司政官」のソフトハウス名がまちがっていました。正しくは、パンプキンヘッドです。おわびして訂正いたします。
■６月号「話題の新機種レポート　X68000 ACE&PC-88VA2／3」の記事で、X68000 ACE HDの価格がまちがっていました。正しくは、39万9800円です。
■６月号「今月のこれがイチバン」の記事で、アキラFC事務局の電話番号がまちがっていました。正しくは、03-202-0493です。
■６月号「ランダムファイル」の記事で、㈱ジャストシステムの日英ワープロソフト「duet」の価格１万4800円は、14万8000円の誤りでした。

郵便はがき

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電話		年齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)　　7月号

キリトリ線

■ アンケート回答欄 ■

今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

記事	評価	記事	評価
①ときめいてRPG新時代	3・2・1	⑲円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
②夏のビデオゲーム祭り	3・2・1	⑳DTPレポート	3・2・1
③激ペナ大会レポート	3・2・1	㉑ミュージック・パビリオン	3・2・1
④MSX新作ソフト紹介	3・2・1	㉒入門者のための新Q&A	3・2・1
⑤同時進行・ソーサリアン	3・2・1	㉓パソコン入門講座	3・2・1
⑥サバッシュ通信	3・2・1	㉔テクノダム	3・2・1
⑦ダ・ビンチ二人三脚	3・2・1	㉕新刊図書紹介	3・2・1
⑧今月のこれがイチバン	3・2・1	㉖ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
⑨映画にもいろいろある	3・2・1	㉗BBSソフトレポート	3・2・1
⑩GAME MUSEUM	3・2・1	㉘サンダーロード	3・2・1
⑪海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	㉙マヌーバ・インファントリー コーナー	3・2・1
⑫ソフトレーダー	3・2・1	㉚オリジナルプログラム	3・2・1
⑬ベストソフト30	3・2・1	㉛ニュー・ポプコミュニティ	3・2・1
⑭ランダムファイル	3・2・1	㉜CGカセットレーベル	3・2・1
⑮このごろのワープロソフト	3・2・1	㉝特別付録・大型ポスター	3・2・1
⑯カリ・ユガ必笑講座	3・2・1		
⑰ビジネスショウ速報	3・2・1		
⑱OH／地球ミュージック	3・2・1		

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　　)(　　　)(　　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？　下の3つのどれかに○印をつけてください。

(　よい・普通・悪い　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

〈キリトリ線〉

7月号募集 人気ソフト555本大プレゼント当選者発表

●賞品は、6月中に届くように発送いたしますので、しばらくお待ちください。また賞品に関する電話での問い合わせはご遠慮ください。

P1
東京都 志賀 貞美
三重県 伊藤 正泰
奈良県 吉田 耕一

ストーム
秋田県 吉田 哲亮
山形県 佐藤 毅
茨城県 菊池 敏行
千葉県 佐藤 信一
東京都 小林 正孝
〃 塚本 徳一
神奈川県国友 玲範
〃 長谷川恵介
〃 萩原 文明
山梨県 中込 城児
富山県 藤下 貴芳
福井県 宇都宮信一
〃 新畑 博司
静岡県 白石 吉功
〃 松本 高幸
大阪府 八尾 隆義
〃 勢合剛理士
和歌山県 東 佳範
広島県 浅尾 浩司
山口県 宮崎 智

シルバー・ゴースト
北海道 樋山 和宏
秋田県 草野 晃
福島県 岩崎 克也
茨城県 石川 和彦
埼玉県 日原 亮
〃 津野 観
東京都 塩穴 剛之
〃 大草 英治
〃 近藤 克彦
神奈川県 遠藤 輝
大阪府 大堂 幸隆
〃 福田 哲也
兵庫県 林 俊輔
〃 春名 信哉
鳥取県 橋本 克己
岡山県 中田 康弘
福岡県 出口 辰美
〃 諸富 靖
佐賀県 北古 賀啓
宮崎県 中武 大輔

ゼリアード
宮城県 石井 忍
茨城県 田中 幸夫
埼玉県 内野 健一
東京都 鈴木 大輔
〃 鈴木 浩
長野県 黒岩 勝
富山県 西野 勝裕
石川県 北 尚和
〃 千田 眞弘
福井県 横田 光平
〃 手賀 寛
愛知県 吉川 定利
岐阜県 高橋 武
兵庫県 岡 靖博
〃 松家 宏治
岡山県 大森 久司
山口県 田辺 淳
愛媛県 高瀬 博司
〃 今西 達也
長崎県 田中 秀和

ぎゅわんぶらあ…2
茨城県 竹中 正人
埼玉県 石井 健二
千葉県 山田 圭二
東京都 鈴木 和茂
神奈川県広木 聡
静岡県 桑原 勇夫
〃 栗山 慶一
愛知県 高橋 修
〃 森山 貴博
〃 石川 公三
岐阜県 森 篤也
富山県 藤田 勝久

京都府 助川 篤志
大阪府 宮本 雅行
〃 里脇 雄治
和歌山県中根 規之
島根県 長棟 隆志
山口県 鋳物 伸次
長崎県 山浦 義弘
鹿児島県徳永創一郎

M＆M
北海道 及川 一彦
〃 田之岡晴輝
秋田県 福島 隆行
山形県 斉藤 忠志
〃 菅原 亮
茨城県 東本 章
栃木県 竹野 信之
群馬県 飯塚 一浩
埼玉県 福井 靖博
千葉県 安藤 秀之
東京都 横谷進太郎
〃 横田 知彦
愛知県 亀岡 裕幸
〃 坂 充貴
兵庫県 前 愛州
〃 中野 慎
愛媛県 坂本 雅志
佐賀県 蒲原 篤
鹿児島県 永野 忍
沖縄県 金城 達也

ドラクエII
宮城県 菅野 高利
福島県 佐藤 成
群馬県 立川 徹
東京都 金子 保之
神奈川県 佐藤 将
新潟県 堀内 一宏
福井県 高橋 徹正
岐阜県 市川 佳宏
愛知県 高橋 寿光
三重県 石山 浩之
京都府 萬徳 匡史
大阪府 神代 功
〃 野田 晃広
島根県 半矢 竜幸
広島県 梶野 研
香川県 黒田 茂樹
〃 川嶋 義明
佐賀県 大塚 一
長崎県 山口 吉信
熊本県 坂本 輝之

アルギースの翼
北海道 柴田 和儀
宮城県 鈴木 順
〃 安部 究
茨城県 石川 文俊
栃木県 鈴木 義之
群馬県 金子 晴彦
埼玉県 石川 真幸
東京都 丸山 和隆
神奈川県青山 秀樹
富山県 井原木 洋
福井県 横山 勇一
岐阜県 吉村 秀樹
大阪府 青山 周平
〃 宮本 伸一
滋賀県 太田 和広
広島県 二井矢 岳
〃 赤塚 倫之
山口県 堀野 文孝
大分県 牧 徹
鹿児島県竹田弦一郎

アート・オブ・ウォー
秋田県 向井 一郎
埼玉県 石田 貴嗣
〃 長沢 宏治
東京都 大塚 厚志
〃 山田 泰嗣
〃 内田 政広
神奈川県斉藤 真平
長野県 木瀬 篤基
〃 神山 喜男
福井県 渡辺 崇寛
岐阜県 岩田 仁
愛知県 石黒 靖司

滋賀県 横田 靖
京都府 丹山 東一
兵庫県 高橋 宏明
島根県 須谷 顕尚
岡山県 津尾雄一郎
〃 鈴木 一司
高知県 上田 健司
福岡県 西木 洋二

沙羅曼蛇
北海道 阿部 寿至
秋田県 石田 陽一
岩手県 築場 由行
千葉県 石坂 健一
〃 細川 健吉
東京都 佐々木竜也
〃 森脇 隆行
長野県 市川 昌樹
静岡県 八木 健治
〃 宇藤 友昭
三重県 塩山 法雄
滋賀県 金坂 佳範
大阪府 盛永 隆文
〃 大野 隆史
兵庫県 早藤 康隆
〃 千葉 琢也
広島県 岡村 康
〃 松本 恭範
徳島県 鳥井 忍
福岡県 田島 義彦

パロディウス
北海道 小泉 隆文
〃 竹花 基成
岩手県 小笠原保信
秋田県 小松 久喜
山形県 芦野いずみ
千葉県 市原 利也
東京都 中野 利昭
〃 鈴木 悦子
東京都 山本 竜哉
愛知県 近藤 久照
京都府 宗片 悌規
〃 川勝 義隆
大阪府 岸田 信介
兵庫県 松井 孝宣
和歌山県井上 正和
福岡県 藤田 英敏
〃 池田 将臣
長崎県 山崎 一法
熊本県 藤田 義文
〃 宮元 謙次

マンハッタン・・・・・
北海道 佐藤 修司
〃 岡 泰正
福島県 三瓶 康貴
埼玉県 田坂 優貴
千葉県 福田 淳
東京都 大塚 淳司
〃 坂口 哲郎
〃 阿部 博之
神奈川県黒武者健一
〃 伊勢村修隆
岐阜県 田中 政則
愛知県 加藤 青作
大阪府 森田 幸男
〃 宮城 晃
兵庫県 浦川 洋之
山口県 平田 大作
香川県 河村 秀樹
福岡県 有薗 洋一
大分県 川井 亮人
沖縄県 安座間敏郎

抜忍伝説
青森県 新岡 充
埼玉県 久保田孝則
〃 田島 武夫
神奈川県大嶋 賢二
石川県 栗 洋充
愛知県 服部 宣明
〃 鈴木 健司
三重県 梅田 雄大
滋賀県 武田 修治
大阪府 中村 忍
〃 正木 裕二
兵庫県 長島 悟

兵庫県 宮奥 康平
和歌山県 松根 亮
鳥取県 足立 孝司
広島県 長沢 裕規
〃 渡辺 健司
香川県 水谷 貴之
福岡県 安田 秀治
宮崎県 提右 将彦

イースII
北海道 竹内康太郎
山形県 柏倉 則幸
〃 伊藤 克利
茨城県 内田 克美
〃 大澤 淳
埼玉県 菅野 剛史
東京都 鈴木 元大
〃 今田 貢市
神奈川県高見澤義剛
岐阜県 松島 誠一
静岡県 深津 有右
三重県 野呂 弘喜
大阪府 木村 豊
〃 田中 秀治
和歌山県芝田 公
〃 前田 弘司
島根県 城市 龍矢
山口県 吉永 実
愛媛県 山崎 孝朗
福岡県 広瀬 康弘

ソーサリアン
福島県 高橋 常章
茨城県 千葉 博志
埼玉県 木村 敏規
千葉県 丹藤 秀典
東京都 今井 憲一
神奈川県太田 潤一
〃 宇野 秀昭
新潟県 江口 大介
石川県 秋山 賢史
静岡県 滝花 喜彦
〃 斉藤 和也
三重県 斉藤 淳
滋賀県 原 明
京都府 谷崎 恵一
大阪府 坂井 弘
兵庫県 松尾 英樹
岡山県 永瀬 明雄
〃 表 徹弥
山口県 山田 貞夫
沖縄県 平敷 卓

ヨトゥーン
北海道 吉田 秀樹
宮城県 吉田喜一郎
山形県 斉藤 裕之
千葉県 青田 積善
東京都 鈴木 稔浩
神奈川県五十嵐義次
〃 安保 英之
新潟県 昆 直史
富山県 酒井 正夫
石川県 下 厚志
愛知県 中村 利彦
〃 近藤 建司
三重県 坂倉 啓之
島根県 山崎 泰隆
岡山県 岩藤 高志
〃 大西 章友
広島県 中野 文博
徳島県 藤原 浩二
香川県 山本 保夫
沖縄県 野田 廣史

ハイドライド3
北海道 片桐 広記
〃 藤田 哲史
岩手県 吉田 孝二
千葉県 長澤 孝久
東京都 浅井 浩男
〃 中田 修
〃 辻岡 修
神奈川県 飛田 勝政
新潟県 梅沢 克志
石川県 本島 靖之
静岡県川原崎まどか
〃 鷲巣 直士

静岡県 逸見洋一郎
愛知県 古屋 賢一
〃 柴田 正夫
三重県 浜千代雅章
〃 中谷 和敏
広島県 村上 秀二
徳島県 先田 道昭
長崎県 宮本 齋

カリ・ユガの光輝
山形県 井岡 亮一
茨城県 山田 理禎
群馬県 千木良秀明
〃 鈴木 憲宏
〃 児島 克弥
埼玉県 中村 浩司
千葉県 本間 優彰
東京都 宮下 和成
〃 澤井 俊二
神奈川県井上 貴雄
新潟県 蓮沼 忍
静岡県 土屋 光示
大阪府 中島 輝男
〃 大仲 利明
奈良県 細川 智之
和歌山県西原 裕幸
広島県 中松 義明
香川県 高橋 章夫
〃 林 幹広
沖縄県 吉元 晋作

維新の嵐
宮城県 原口 真人
栃木県 中野 達也
千葉県 豊岡 靖久
〃 永井 淳
〃 森本 英寿
〃 山口 孝志
東京都 吉竹 義幸
神奈川県野明 俊介
静岡県 村田 光央
〃 酒井 幸治
富山県 岡田 茂久
福井県 清水 孝行
石川県 坂口 実
兵庫県 安藤 崇
愛媛県 西坂 英章
〃 村上 昇平
高知県 岡村 博之
福岡県 成富 達郎
大分県 森園 義博
宮城県 南 寛幸

天地を喰らう
岩手県 小野寺恵介
山形県 萩原 真吾
〃 古川 邦浩
茨城県 稲葉 洋二
東京都 篠原 茂
〃 野首 浩二
〃 野口 晃一
神奈川県伊藤 幸司
〃 早川 泰秀
富山県 片山 幸治
岐阜県 奥村 博司
静岡県 小倉 浩一
滋賀県 上西 幸弘
大阪府 島田 卓
〃 上田 晃正
兵庫県 江口 義行
奈良県 三井 康成
島根県 波多 優範
岡山県 久安 良和
大分県 柳川 勝重

めぞん一刻
北海道 板垣 崇志
〃 内藤 祐史
宮城県 阿部 慎哉
埼玉県 神田 和男
東京都 村野 章和
富山県 中田 博士
山梨県 鈴木 大也
静岡県 村上憲一郎
愛知県 西部 元和
三重県 良谷川明希
滋賀県 荒木 隆道
京都府 戸塚 明則

大阪府 西尾 治久
兵庫県 麻田 貴文
〃 吉野 康成
岡山県 佐藤 晋
山口県 福田 真啓
徳島県 和田 徹
香川県 西 一史
大分県 大見 厚司

DOME
青森県 福間 尚孝
新潟県 笠原 真
茨城県 遠藤 精孝
千葉県 青柳 裕介
東京都 大高 京子
〃 木村 仁
神奈川県佐藤 将之
山梨県 新島 佳彰
〃 坂本 晃浩
静岡県 谷田部和孝
愛知県 能登 大
富山県 慶山 順一
三重県 伊藤 伸介
滋賀県 山本 剛靖
京都府 坪内 保憲
兵庫県 本迫 久照
〃 江口 貴晴
福岡県 吉川 秀典
長崎県 竹永 雅秋
佐賀県 大塚 俊行

プロセルピア
北海道 高橋 正一
群馬県 鬼頭 哲
埼玉県 三浦 拓
〃 長瀬 俊夫
東京都 川口 邦広
〃 富沢 雅広
新潟県 新沢 俊一
長野県 太田 孝幸
岐阜県 武藤 茂弘
静岡県 天野 良
愛知県 伊神 優
京都府 山口 貴嗣
大阪府 生田 冬樹
兵庫県 美馬 千恵
和歌山県宇治田友紀
山口県 笠井 伸夫
愛媛県 佐伯 秀樹
高知県 橋村 禎一
福岡県 上村 雄一
〃 新藤 朝男

テスタメント
北海道 菊地 直人
青森県 佐藤 康弘
宮城県 荒井 裕司
茨城県 鈴木 俊雄
群馬県 浅見喜代司
埼玉県 小原 幹
〃 桜井 賢也
東京都 武内 伸一
神奈川県高梨 大路
静岡県 青木 里明
愛知県 近藤 建司
〃 武井 豊
鳥取県 塚嵜 史明
岡山県 難波 正伸
〃 須田 周作
兵庫県 円山 祥之
〃 西尾 尚哲
福岡県 宮崎 丈二
〃 嶋津 春彦
宮崎県 柳田 誠也

ハウ・メニ・ロボット
北海道 鹿内 直樹
山形県 斉藤 浩幸
群馬県 原 和比古
千葉県 吉永 昌史
新潟県 川瀬 雅之
福井県 内田 昌行
愛知県 日高 邦敏
〃 永田 誠
三重県 野崎 智子
奈良県 北 泰行
和歌山県野口 伸吾
和歌山県井上 昭典

鳥取県 辻 憲介
岡山県 宇野 裕二
〃 白神 正志
広島県 物部 峰雄
長崎県 松森 康二
香川県 末包 博文
鹿児島県福元 正浩
〃 出来 雄二

ミュージックアート
青森県 泉 正信
茨城県 永田 崇
埼玉県 七海 紀行
千葉県 並木 博
東京都 飯田 繁
神奈川県鈴木 宣康
長野県 平野 雄一
山梨県 山本 利夫
大阪府 南方 浩二
奈良県 森田 弘幸
山口県 原田 安規
鹿児島県 平 陽雅

スーパー大戦略
北海道 大川幸一郎
宮城県 石井 忍
福島県 星川 貴幸
栃木県 吉成 陽二
〃 安藤 敬志
埼玉県 篠島 正光
千葉県 都築 謙介
東京都 宮田 正弘
〃 柳田 智恵
神奈川県松岡 淳一
長野県 細井 和彦
愛知県 河原畑俊平
〃 亀井 祐次
三重県 川島 誠司
大阪府 藤原 武
〃 池田 武
広島県 両粂 淳史
〃 由田栄一郎
香川県 加藤伸二郎
熊本県 大瀬 直哉

ティル・ナ・ノーグ
山形県 小関 琢真
埼玉県 赤崎 達也
〃 那須 孝幸
〃 初音 武男
千葉県 石田 勝己
東京都 永島 昌和
〃 矢嶋 史郎
神奈川県荒木 勝
新潟県 高柳 佳宏
岐阜県 加代 文彦
愛知県 石原 久嗣
〃 友村 毅雄
大阪府 中西 芳光
〃 末吉 健治
岡山県 都井 慎一
広島県 羽原 由修
佐賀県 浅川 雅史
大分県 安達 貴弘
〃 尾方 哲信
沖縄県 国吉 直樹

上海
北海道 今井 貴秋
青森県 鳴沢 賢
岩手県 千葉 雄介
宮城県 若生 格
栃木県 今野 明芳
埼玉県 岡野 進
〃 三上 真則
千葉県 広田 和弘
〃 山岸 大介
東京都 鳴嶋 清
神奈川県相原 一好
〃 市川 和彦
福井県 藤井 博
静岡県 水守 喜久
愛知県 一色 武司
大阪府 泉 竜緒
〃 大槻 誠
兵庫県 沼倉 裕重
徳島県 石原 慎
大分県 新谷 隆宏

王から聖騎士に任命され、魔道士アハマッドをたおすことを命じられた君の行く手にはおそるべきドラゴンの洞窟が待ち受けている。行け、勇者よ！

前回の冒険を無事にクリアした読者のみなさん。幸運はたくさん残ってますか？　この危険な旅を成しとげるには、たくさんの幸運が必要となりますよ。

では、今回もがんばってください！

■プロローグ

《MAIL OF KLONDIKE》のもつ不思議な力はすばらしく、ヨロイ《MAIL OF KLONDIKE》が盾《THUNDER SHIELD》と剣《THUNDER LORD》とともに光りかがやいたあと、君が戦いで受けた傷はあっという間に治ってしまった。横でシールもキーキー鳴いて喜んでいる。

なんとかMAIL OF KLONDIKEをシュタッツ卿の手からとり返した君は、北の砦にもどり、傷ついた守備兵たちの手当てをしてから、シールといっしょにヨロイをまとい、イナズマの紋章の盾、それに伝説の名剣を持つ君は、もうだれが見ても立派な騎士だった。

北の砦でのはげしかった戦いをくぐりぬけた君は、いちだんと強くなったような気がしていた。君たちは、足どりも軽く道を急いだ。

帰り道はなにごともなく過ぎ、やがてナイルの街が見えてきた。

君は街を見ながら、使命を達成した充実感に胸が熱くなってくるのを感じた。**10**へ進め。

01　森からの声は何かの罠にちがいないと思った君は道を進んだ。サイベルが非難がましい目で君を見ている。しばらく進むとシールが森の中から飛び出してきた。サイベルに話している。「シールの話だと、うめき声は本物だって……あれは罠じゃないそうよ。でも6人のSHADOW MANと2頭のFIRE WOLFが何かを探してるって……どうする？」

このまま先を急ぐなら**42**へ、もどって戦うなら**57**へ進め。

02　中に入ると、店の主人が出てきた。「なんでっしゃろ？　まあ、用があれへんのやったら入ってきませんわなあ……。どんなもんでもありまっせ！」

いろいろな武器が置いてあるが、どれも今の君には必要がない。いろいろと話をしていると、店の主人は君のうわさを聞いているらしく特別に新型の《シンバクダン》を売ってくれるとい

制作・グループ・クラムボン

第4回 ロード

このゲームをプレイするためには、戦闘判定用プログラム『バトルマスター』が必要です。『バトルマスター』のプログラムリスト、遊び方は本誌4月号、5月号に掲載してありますので、今月から始める方はそちらをまずごらんください。
　また、4月号、5月号をお持ちでない方にはディスクサービスも行っておりますので、ご利用ください（くわしくは、P.242)。

イラスト／藤田新策

った。ただし3発しかないそうで、1発が金貨50枚である。シンバクダンは戦闘時に敵から生命力を15ポイント減らす威力がある（前回のバクダンと同じように使っていい)。
「そらすごいもんですわ、ほかでは絶対に手に入れへんしね。どうしはります？」
　シンバクダンを買うなら、持ち物に加え、必要なだけ金を払うこと。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。
「ところであんさん、サソリを彫りこんだ指輪なんか持ってまへんやろなあ。もし持ってはったら金貨50枚で買いまっせ！」。もし《スコーピオンの指輪》を持っているなら売ってもよい。「毎度おおきに……」。主人の声に送られて君は店を出た。
《イシャー》の武器店をあとにした君は城へもどることにした。**09**へ。

03 待ちぶせを予想していた君たちは、十分警戒しながら街道を進んだ。1時間ほどたったとき、いきなり右の森から十数本の矢が君たちに降り注いだ。サイコロ1つのサイコロ・チェックをすること。1、2の場合は10ポイント、3、4、5の場合は6ポイント、6の場合は2ポイント生命力を減らすこと。
　傷の痛みに顔をしかめながら、君はサイベルのほうを見た。なんと、彼女は《フロートの魔法》ですべての矢をかわしているではないか。シールは森に逃げこんで影も形も見えない。6人のBANDITSが君たちの前に躍り出てきた。サイベルのことは気にしなくてもいい。Let's Fight！
　山賊をたおしたら**30**へ。

04 君たちは用心しながら洞窟を進んでいった。中は真っ暗ではなく、うっすらとカベが光っていた。一本道がしばらくの間まっすぐに続いているだけだった。やがて洞窟は右に曲がり、行き止まりになっていたが、突き当たりのカベに扉がついている。扉をあけるなら**63**へ。洞窟の入り口にもどるなら**53**へ進め。

05 その後の4日間はなにごともなく過ぎていった。君たちは神経質になりながらもこの草原の旅を続けていた。シールは偵察のためにほとんど姿を見せないようになった。もうすぐドラゴンの洞窟だ。
　突然シールの鳴き声が響いた。君たちは声のしたほうに駆け出した。2、3分も走るとシールの姿が見えてきた。何かに襲われているようだ。君が近づいていくと足もとの草がからみついてくる、草へびGRASS SNAKEだ。何十匹といる。サイベルは《フロートの魔法》を使って空中に浮いている。シールはサイベルに飛びついてなんとか助かったようだ。君だけがGRASS SNAKEにつかまっている。生命力を5ポイント減らす。
「《ファイアーボールの魔法》を使ったほうがいいわ。どうするの？」。サイベルが空中から尋ねる。魔法を使ってもらうのなら**81**へ。がんばって自分で切りぬけるならGRASS SNAKE10ぴきと戦うこと。Let's Fight！
　うまくGRASS SNAKEから逃れたら**32**へ進め。

06 BIG SCORPIONに近づくと、サソリは不気味なシッポをふり上げて、威嚇してくる。まだ使えるなら、サイベルの攻撃魔法を使ってもいい。その場合、BIG SCORPIONの生命力を15ポイント減らしてから戦うこと。Let's Fight！
　BIG SCORPIONをたおしたら**41**へ進め。

07 南に進むにしたがって、あたりの景色はますますさびしく陰気になってくるのが感じられる。やはりサイベルとは別れたほうがいいかもしれない。
　そんな君の気持ちを知ったのか、サイベルが話しかけてきた。
「わたしのことなら心配しなくてもいいわ。自分の身ぐらいは守れるようになったから。それにあなたもいるし、

心配ないわよ」

そんなことばを聞くと、君はなんとなくこのままでいいか、という気になってしまった。そのとき、先に進んでいたシールがもどってきて、サイベルに話しかけた。サイベルは《話の指輪》なしでもシールと話ができるのだ。

「どうやら、待ちぶせされているみたい。山賊BANDITらしいわ。道をはずれたほうがいいかもね」

サイベルのいうとおり森に入るなら**25**へ、このままいくなら**03**へ進め。

08 扉をあけて入った部屋は大広間のように大きい。扉は4つある。1つの扉の前には大きなサソリBIG SCORPIONが鎖につながれている。その扉はBIG SCORPIONをたおさなければあけられないようだ。別の扉には「死の扉あけるべからず！」と大きく書いてある。残りの扉には何も書いてない。BIG SCORPIONの扉に行くなら**06**へ、「死の扉」なら**59**へ、何も書いてない扉なら**76**か**14**へ進むこと。

09 城へもどった君は、一室に案内された。**17**へ進め。

10 ナイルの街は出発したときと変わらぬにぎわいだった。だが、君たちが歩いていくと道行く人がふり返る。君はうれしくなった。胸を張って大通りを歩いていくと「占いします・金貨10枚」と書かれた小さなテントが目に入った。君は最初に街に来たときのことを思い出した。テントに入って占ってもらうなら**61**へ、そのまま城へ行くなら**29**へ進め。

11 カベの文字を読もうと隅のほうへ向かった君たちは、足もとの床にぽっかりとあいた穴に吸いこまれてしまった。**80**へ進め。

12 君はナミュイトック卿といっしょに王さまに謁見した。初めて見る王は思ったより若かったが、疲れているように見えた。ナミュイトック卿も疲れているようだ。王はねぎらいのことばをかけたあと、君を王の騎士に任命してくれた。君の今までの働きは相当なものだったようだ。これで君はれっきとした王の騎士になったのだ。

ほうびとして金貨50枚が入った革袋、王の紋章の入ったマントをさずけられた。それに魔道士アハマッドの手先を見分けられる《光の指輪》もだ。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。騎士としての君にあたえられた最初の使命は、魔道士アハマッドをたおすことだった。それが君自身の秘密を解き明かすことにもつながるという。魔道士アハマッドは、南の島にある《デビル・トップ・キャッスル》を本拠にしているのだが、屈強な家来や魔物を意のままにあやつるので、たおすどころか今までだれもそばへ近づけなかったほどだ。だが、君ならだいじょうぶだろう。

王の命を受けた君は、今までの疲れをとるために城に2、3日滞在させてもらうことになった。もちろんシールもいっしょだ。滞在中の街に出てみるなら**39**へ。ただし武器はTHUNDER LORD（戦闘修正値を3ポイントふやす）しか持っていけない。このまま城の中で骨休めをするなら**17**へ進め。

13 偵察に行ったシールが森からもどってきて、サイベルに報告した。

「シールの話だと、あれは罠だそうよ。6人のSHADOW MANと2頭のFIRE WOLFが待ちぶせしてるって。でも、うめき声も本物だって……けが人がいるんだわ。助けに行きましょう」

助けに行くなら**66**へ、このまま先を急ぐなら**42**へ進め。

14 君の着ているMAIL OF KLONDIKEがにぶく光った。生命力を10ポイントまで回復してもよい。

扉をあけると階段が続いている。**49**、**33**、**8**のいずれへも進むことができる。

15 君とシールは、城を出るとナイルの街を通りぬけていった。朝早いの

で人通りは少なかったが途中で出会った街の人は、王の紋章のついたマントに身を包んだ君を尊敬のまなざしで見送ってくれた。

町はずれまで来ると、君は城をふり返った。朝日の中に美しくかがやいている。君は騎士としての使命感に燃えていた。そのとき、後ろから聞き覚えのある声がした。「はーい、お久しぶり！いちだんとたくましくなったわねえ！ここからは、わたしもいっしょよ、よろしくネ」

君は後ろをふり向いた。真っ白なマントに身を包んだハイランドのサイベルが立っていた。とてもきれいだった。シールはもうサイベルの足もとでじゃれている。

サイベルは君と別れてからさらに修業を積んで、今では一人前の魔術師になったということだった。ただ、攻撃魔法はそれほど強力ではなく（3回しか使えない）、防御魔法と特殊能力のほうが得意になったと説明してくれた。君は強い味方ができたのでとてもうれしかった。しかもサイベルだとは。

サイベルといっしょに南に向かって街道を歩む君は複雑な気持ちだった。サイベルが横にいるだけで君は元気いっぱいになる。だが、これから先に待ち受ける危険のことを考えると、君は1人で旅を続けるほうがいいようにも思えた。なんといってもこれはハイキングじゃないんだから。**07**へ進め。

16 君はドラゴンの彫像を床に投げつけた。彫像は床にぶつかると、こなごなになってしまった。それを見たドラゴンは今まで以上に怒り狂い、君たちに炎を吹きかけてきた。君の生命力から10ポイント減らすこと。すぐにここから出るなら**76**へ、ドラゴンと戦うなら**21**へ進め。

17 部屋でシールと遊んでいると、ナミュイトック卿の部下が君を呼びに来た。あとについて行ってみると、卿は魔術師のキラインといっしょに君を待っていた。

キラインを見ると、口に指を当てている。どうやら黙っていろということらしい。そのうちに卿が話し始めた。

「気楽にしてくれ。承知のことと思うが、おまえは魔道士アハマッドをたおさなくてはならん。じつはそのことについて話がある。ヤツは極悪人だが、じつは、わしの兄なのだ。だから、王もこのことを命ずるに当たって、悩んでおられたのだ。

ヤツは卑怯者ゆえ、いざとなると今のことを持ち出してくるやもしれん。しかし迷うてはならん、ヤツはたおさなくてはならんのだ。わかったな、ではなるべく早く出発してくれ」

ナミュイトック卿は話し終えると、ため息をついた。

君は意外な事実におどろいたが、使命は立派に果たそうと決意した。

話が終わって部屋を出るときに、キラインがニヤッとするのが見えた。**28**へ進め。

18 扉をくぐりぬけると、そこはIVORY WARMがうようよとしていた。そのうちの何びきかが君たちのほうに向かってくる。いま通りぬけたばかりの扉には取っ手も何もついていない。しかもカギがかかっているようだ。扉はびくともしない。部屋の奥には扉が見える。IVORY WARMと戦うしかない。6ぴきのIVORY WARMと戦うこと。Let's Fight！

戦いに勝ったら**62**へ。

19 君はさらに裏通りを進んだ。何者かがつけてくる。警戒しながら足を早めたが、道は行き止まりになっていた。突然、君が指にはめている《光の指輪》が光りだした。THUNDER LORDに手をかけて後ろをふり向くと、2人のDARK SOLDIERが君に向かってきた。Let's Fight！

DARK SOLDIERをたおしたら**38**へ進め。

20 君が足を踏み入れた部屋は小さく、中は薄暗くて扉は2カ所しかない。**79**か**80**へ進める。

21 君とサイベルはドラゴンに戦いをいどんだ。シールは部屋のすみでそれを見守っている。サイベルに攻撃魔法が残っているなら使ってもいい。その場合、攻撃魔法1回につき15ポイントの生命力をドラゴンから減らしたあと戦うこと。Let's Fight！

ドラゴンをたおしたら**82**へ進むこと。

22 君はドラゴンの彫像を床に置くと後ろに下がった。今まで怒り狂っていたドラゴンは彫像をじっと見詰めると、おとなしくなっていった。このすきに部屋を出るなら**82**へ進むこと。

23 すみのほうへ進もうとした君は、シールのするどい鳴き声で思わず立ち止まった。目を凝らして見ると、巨大なクモHUGE SPIDERが天井にはりついているのが見えた。どうやら、こいつをたおさなくては、たおれている人

影は調べられないようだ。このまま部屋を出るなら**44**か**77**へ進め。HUGE SPIDERと戦うなら**31**へ。

24

君は《ドラゴンの彫像》か《話の指輪》を持っているだろうか？　ドラゴンの彫像を使うなら**64**へ進め、話の指輪を使うなら**36**へ進むこと。何も持っていないなら**55**へもどれ。

25

シールの道案内で森に入った君たちは、待ちぶせしているBANDITたちを迂回して森の中を進んだ。**68**へ進め。

26

君は城に帰ると傷の手当てをしながら、王のおひざもとのナイルの街でさえこんなにぶっそうになっているとはと、おどろいていた。君はもう王の騎士なのだ。こんなところでぐずぐずしているわけにはいかない。あす朝一番に城をたって魔道士アハマッドをたおさねばと思い、身じたくを始めた。傷の手当てをしたので20ポイントまでの生命力を回復させてもよい。

翌朝、君はナミュイトック卿に会って、今から出発すると告げ、城を出た。城の門には卿とキラインが見送りに出てくれた。

君はTHUNDER LORDとTHUNDER SHIELD、MAIL OF KLONDIKEを身につけているので、これ以降は戦闘修正値を3ポイント、防御修正値を4ポイントふやし、機敏度を1ポイント減らすこと。**15**へ進め。

27

君はナミュイトック卿といっしょに王さまに謁見した。初めて見る王は、思ったより若かったが、疲れているように見えた。ナミュイトック卿も疲れているようだ。王はねぎらいのことばをかけたあと、君を王の騎士に任命してくれた。しかも最も位の高い《聖騎士》としてだ。君は自分で思っている以上の働きをしたらしい。これからは聖騎士を名のることができる。

ほうびとして金貨100枚が入った革袋、王の紋章の入ったマントをわたされた。それに魔道士アハマッドの手先を見分けられる《光の指輪》をさずかった。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。

聖騎士としての君にあたえられた最初の使命は魔道士アハマッドをたおすことだ。それによって、君自身の秘密を解き明かすことにもつながるという。

魔道士アハマッドは、南の島にある《デビル・トップ・キャッスル》を本拠にし、屈強な家来や魔物を意のままにあやつるので、たおすどころか今までだれもそばへ近づけなかったほどだ。だが、君ならだいじょうぶだろう。

王の命を受けた君は、今までの疲れをとるために城に2、3日滞在させてもらうことになった。もちろんシールもいっしょだ。滞在中に街に出てみるなら**39**へ。ただしこの場合、武器はTHUNDER LORD（戦闘修正値を3ポイントふやす）しか持っていけない。このまま城の中で骨休めをするなら**17**へ進め。

28

部屋にもどった君は翌朝一番に出発することにした。さっそく出発の準備を始めた。準備が終わったあとベッドに横になると、君は騎士として立派に使命を果たそうと心に誓いながら眠りに落ちていった。

翌朝、君はナミュイトック卿とキラインに見送られて城を出発した。

君はTHUNDER LORDとTHUNDER SHIELD、MAIL OF KLONDIKEを身につけているので、これ以降は戦闘修正値を3ポイント、防御修正値を4ポイントふやし、機敏度を1ポイント減らすこと。**15**へ進め。

29

城の城門に近づくと、数人の衛兵が走り出てきて、丁重に招き入れてくれた。今度は前とちがって、ナミュイトック卿だけではなく王までが君を待ち受けていた。

君は今までに何回冒険をしているだろうか、もし2回以上してるなら**27**へ、1回だけあるいは今度が初めてならば**12**へ進め。

30

戦いが終わると君のMAIL OF KLONDIKEがかがやいた、生命力を20ポイントまで回復してもよい。ケガひとつしていないサイベルとシールが心配そうに君を見ている。

シールが君のことをなじっている。「だから、サイベルのいうことを聞けばよかったんだよ。おいらは危ないことはきらいだっていったろう……」。たぶんそんなことをいっているのだろう。君はこれからはもう少し慎重になろうと思った。

しばらく進むと、日も暮れてきたので君たちはキャンプを張ることにした。夜中に急にシールが鳴きだした。目を

あけてみると、暗闇にいくつもの目が光っている。サイベルが君の横で呪文を唱えた。一瞬にして君たちのまわりは真昼のように明るくなっていた。
《トーチの魔法》だ。

君たちに襲いかかろうとしていたのは、APE-MANだ。3びきいる。光に少しひるんだものの襲いかかってきた。Let's Fight！

APE-MANをたおしたら**43**へ進め。

31 サイベルの《魔法》を使ってもよい。その場合は**60**へ。君が戦うなら、Let's Fight！

HUGE SPIDERをたおせたら**45**へ進め。

32 君がやっとのことでGRASS SNAKEを退治すると、サイベルとシールが空中から降りてきた。「あなたはほんとにすばらしいわ」。サイベルはそういうと、君の額に手を当てて呪文を唱えた。THUNDER SHIELDとMAIL OF KLONDIKEが光りかがやくと、君の体にあったすべての傷が直ってしまった。原生命力を5ポイントふやしてそのポイントまで生命力を回復すること。君たちは用心しながら草原を進んでいった。ついにドラゴンの洞窟の入り口が見えてきた。**74**へ進め。

33 扉をあけて入った部屋には2頭のFIRE WOLFがいた。Let's Fight！

FIRE WOLFをたおしたら、3カ所の扉、**80**か**49**あるいは**14**のどちらへ進んでもよい。

34 賭に勝った君は裏通りを進んだ。何者かがつけてくる。警戒しながら足を早めたが道は行き止まりになっていた。ふり返ると、5人の男たちが君に近づいてきた。盗賊THIEFだ。
「にいちゃん、ずいぶんといい目をしてたなあ。ちょっとおれたちにも、そのツキを分けてくれねえか？　何も命までよこせとはいわねえ、有り金を全部置いてきな！」

金をわたしてもタダではすみそうもないと思った君はきっぱりと断った。THUNDER LORDに手をかけると君は身がまえた。男たちは剣をぬくと君をとり囲んだ。Let's Fight！

THIEFをたおしたら**26**へ進む。

35 君はテントを出た。キラインが追いかけるようにいう。「残念だな……せっかく……」。

とんだ道草だ。君はテントをあとにすると城に向かった。シールが横でキーキーいっている。君に文句があるようだ、**29**へ進め。

36 《話の指輪》を使ってみるとドラゴンの声が君の心に響いた。
「ドラゴンの彫像をわたしてくれれば……。わしをこんな目にあわせたヤツはただではすま……。彫像を……ここに来たヤツはみんな……」混乱したドラゴンの声が君の心に流れこんできた。**24**へもどれ。

37 君たちはドラゴンの村の男のことばを考えながら先を急いだ。やがて長く続いた森も終わりをつげ、目の前には荒れ果てた草原が広がっていた。ここからドラゴンの洞窟の入り口まで危険は増すばかりだろう。気のせいか空の色まで陰気に思える。**05**へ進め。

38 君がたおしたDARK SOLDIERの指には《スコーピオンの指輪》が光っている。魔道士アハマッドの手先だ。必要なら指輪をぬいて持っていてもよい。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。**26**へ進め。

39 ナイルの街はきょうも多くの人でにぎわっている、とても魔道士に苦しめられているようには見えない。シールを城に残してきた君は、おもしろそうなものはないかとあたりを歩きまわった。しばらくして裏通りに入ってみることにした。裏通りには、いかがわしい感じの武器店があった、《イシャー》という看板があがっている。店の横の露路からは歓声が聞こえる。もし武器店に寄るなら**02**へ、露路に入ってみるなら**69**へ進め。

40 周囲のカベを調べると隠し扉が見つかった。だがどうやら一方通行のようだ。この扉をあけるなら**44**へ進め。そのまま進むなら**65**へ。

41 戦いが終わると君のMAIL OF KLONDIKEがかがやいた。生命力を20

ポイントまで回復してもよい。BIG SCORPIONの守っていた扉を調べてみたが、扉はびくともしない。どうやら何か秘密があるようだ。秘密を知っているなら、指示に従うこと。あきらめて「死の扉」へ行くなら**59**へ、なにも書いてない扉なら**76**と**14**のどちらを選んでもよい。

42 君たちは心を残しながら先を進んだ。やがて長く続いた森も終わりを告げた。ここからドラゴンの洞窟の入り口までは荒れ果てた草原が続く、危険は増すばかりだろう。気のせいか空の色まで陰気に思える。**05**へ進め。

43 戦いが終わったあとMAIL OF KLONDIKEがかがやくと傷が治っていった。生命力を20ポイントまで回復していい。君はサイベルの魔法が彼女のことばにたがわず上達しているのにおどろいていた。これならサイベルの心配をする必要はないだろう。君たちはさらに南へと進んだ。

王のことばによると《デビル・トップ・キャッスル》のある《デビルアイランド》へわたるにはドラゴンの洞窟と呼ばれる迷路をくぐりぬけなくてはならないのだ。そこは《怒れるドラゴン》によって守られており、魔道士アハマッドの部下以外だれも通れないといわれている。

ドラゴンの洞窟の入り口はあと５日のところにあった。君たちはさらに南をめざした。

翌日、君たちが人っ子一人いない街道を歩いていると、森の中からうめき声が聞こえてきた。君はまた罠かもしれないと思ったが、サイベルは心配そうに森を見ている。このまま行き過ぎるなら**01**へ、森の中へ入るなら**56**へ、シールを偵察にやるなら**13**へ進め。

44 扉をあけて入った部屋はかなり大きかった。部屋の中に薄暗く、扉は２カ所だけ。部屋の隅にはだれかがたおれている。ここから出るなら**62**か**77**へ進め。隅の人影を調べるなら**23**へ進むこと。

45 MAIL OF KLONDIKEが輝いている。傷を直してくれるのだ。生命力を20ポイントまで回復してよい。たおれている人かげは、すでに、白骨になっていた。しかし着ているマントには王の紋章とともにナミュイトック卿の紋章が描かれている。白骨の右手には小さなノートがしっかりと握られている。君たちはノートを読んでみた。

「仲間は次々にたおされ、残ったのは私だけだ。私ももう長くないだろう。王の命を果たせずに残念だ。このノートを読むものに伝えたいことがある。1つは大サソリの扉についてだ。ここがヤツらの通り道になっている。ただしスコーピオンの指輪を持つ者だけが扉を開くことができる。番人のBIG SCORPIONは必ずたおさなくてはならない。番人をたおしたあと、扉のくぼみにスコーピオンの指輪をはめこむと扉が開く（《スコーピオンの指輪》を持っているなら**70**へ進んで指示に従え）。……もう１つはドラゴンについて。あれはよいドラゴンだ。魔道士の魔力によってあやつられているのだ。ドラゴンの怒りをしずめられるのは」

ここまででノートは破れている。

ノートを読み終わった君とサイベルは、この騎士のために祈った。部屋を出るなら**44**か**77**へ進め。

46 君はしぶしぶサイフから金をとり出した。キラインは金貨50枚を受け取ると話を続けた。金貨50枚を減らすこと。

「おまえが持つ武器のことを教えてやろう。その剣はいかなるものをも断ち、その盾とヨロイは身を守ってくれる。それらはすべて英雄クロンダイクが使ったものだ。だからよこしまな心をもつ者がそれを使うと持ち主に災いしかもたらさん。とくにMAIL OF KLONDIKEを身につける者はほとんどおらんのだ。おまえがその武器を手に入れられたのは偶然ではない。おまえは選ばれた騎士なのだ、わかったか。ここで聞いたことは他言無用だ！」

キラインはそういうと君にテントを出るように促した。「それと、もしスコーピオンの指輪を持っておるならそれは役に立つことがある、覚えておくがいい。そうそう、おまえの生命力を５ポイント上げておいてやろう」

生命力を５ポイントふやすこと。君はもうひとつピンとこなかったが、とにかくエライものらしい。金貨50枚は惜しかったが、しかたない。テントを出たところでシールがキーキーいっている。どうせ、また、変なことをいっているんだろう……。君はテントをあとにすると城に向かった。**29**へ進め。

47 カベにはこう書かれてあった。
「これを読むものに、死が訪れることを！」。ここまで読んだとき、背後でサイベルの悲鳴が聞こえた。サイベルがカベから生えてきた触手にからみつかれている。岩虫ROCK WORMだ。Let's Fight！
戦いに勝ったら**62**へもどること。
サイベルはこのあと3パラグラフの間魔法が使えない（メモすること）。

48 君はドラゴンの彫像を投げつけた。ドラゴンは彫像をのみこんでしまう。そのとたん、ドラゴンの動きが止まった、怒りが見る見るうちに収まっていく。君たちの心にドラゴンの声が響いた。
「ありがとう騎士よ、やっと静かになれた。あの彫像はわしの怒りをしずめるためのものなのだ。今まで魔道士アハマッドの魔法のために心ならずも暴れさせられていたのだ。これで本当のわしにもどれた。しかし、ヤツをたおしてもらわねば自由になれんのだ。このことの礼に、おまえたちを鍛えてやろう。この先が出口だ、先を急ぐがよい、勇者たちよ！」
君とサイベルはまばゆい光に包まれた。君の戦闘修正値、防御修正値、機敏度、生命力をすべて2ポイントずつ上げること。サイベルも攻撃魔法を3回使えるようになっている。
君たちは部屋を出ると洞窟の出口へと向かった。**82**へ進め。

49 君のMAIL OF KLONDIKEが輝いた。傷が直ってゆく。生命力を20ポイントまで回復してもよい。扉をあけて入った部屋はがらんとしている。出口は3カ所、**72**か**33**あるいは**14**へ進め。

50 声の主は森の中でたおれていた。その男の右手はしっかりとドラゴンの彫像をにぎりしめている。重傷のようでとても助かりそうにない。
男は、君が着ているマントに描かれている王の紋章を目にすると、君の手をつかみ、苦しそうに話し始めた。
「わたしはドラゴンの村のものです。これは村の守り神をしずめるためのもの……これがあればドラゴンの洞窟のドラゴンを……これをこわしては、い……けない……」。そこまでいうと男は息をひきとった。ドラゴンの彫像を持っていくなら記録すること。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。君とサイベルは男を丁重に葬ると南への旅を続けた。**37**へ進む。

51 賭をやめたあと、しばらく裏道を歩いていると人影がまったく見えないところに来てしまった。気配がしたのでふり返ってみると、3人の男たちが君に近づいてきた。盗賊THIEFだ。
「にいちゃん、いい身分だな。こんなところを見物かい？　ちょっとおれたちにも、そのいい身分を分けてくれないかなあ」
そういうと3人のTHIEFは剣をぬき襲いかかってきた。Let's Fight！
戦いに勝ったら**26**へ進め。

52 急いで道にもどるとサイベルが立っている。そばには2人のSHADOW MANがたおれている、シールも無事だ。また、MAIL OF KLONDIKEがかがやく、生命力を20ポイント回復していい。
サイベルが君にいった。「だいじょうぶよ、なんともないわ。でも攻撃魔法を使ってしまったわ。あと2回しか使えない！」。君はサイベルが無事だったことで十分だった（サイベルが攻撃魔法を使ったのでメモすること！）。
君たちはシールの先導でうめき声の主を探しに再び森に入った。**50**へ進む。

53 ドラゴンの洞窟を出たが、このままでは使命を果たすことができない。気をとり直して再び洞窟へと進んでいった。**04**へ進む。

54 中はけっこう広く、1人の男が地面に敷いたカーペットの上に腰を下ろしている。その男はナミュイトック卿のおかかえ魔術師であるキラインだった。
「おまえが身につけているのはTHUNDER LORD、THUNDER SHIELD、MAIL OF KLONDIKEだな。どうやらヨロイも手に入れたようだな。おどろくことはない、わしはおまえの帰りを待っていたのだ。金貨50枚でおまえの役に立つことを教えてやろう！」

君はキラインのことばにおどろいたが、知りたいことだらけだ。もし金貨を払うなら**46**へ、話なんか聞きたくないなら**35**へ進め。

55 よく見ると、ドラゴンは目に見えない力で押さえつけられているようだ。サイベルが君にそっと話しかける。「ここでは攻撃魔法しか使えないわ。この部屋はとっても強い魔法がかかってるみたい。ほかの魔法がきかないのよ！」

ここからすぐ出るなら**76**へ、ドラゴンと戦うなら**21**へ、道具を使ってみるなら**24**へ進め。

56 サイベルを道に残して、君は声のするほうに進んでいった。森の中をしばらく進むと光の指輪が急にかがやきだした。

「罠だ！」君はそう叫ぶとTHUNDER LORDをぬきはなった。道のほうでも声がする。君の前に２頭のFIRE WOLFが現れた。さらにとり囲むように４人のSHADOW MANが立っている。

最初に２頭のFIRE WOLFと戦うこと、そのあとでSHADOW MANと戦う。Let's Fight！

敵をたおしたら**52**へ。

57 サイベルを道に残して、君は声のするほうに進んでいった。森の中をしばらく進むと光の指輪が急にかがやきだした。君はTHUNDER LORDをぬきはなった。

道のほうでも声がする。君の前に２頭のFIRE WOLFが現れた。さらに２人のSHADOW MANが立っている。

最初に２頭のFIRE WOLFと戦うこと、そのあとでSHADOW MANと戦う。Let's Fight！

敵をたおしたら**67**へ。

58 おそかった！　君たちが見つけた声の主は、すでにこと切れていた。その男の右手はしっかりとドラゴンの彫像を握りしめていた。ドラゴンの彫像を持っていくなら記録すること。もし持ち物がいっぱいなら、いらないものを捨てること。

君たちは男を葬ってやると、再び先を急いだ。**42**へ。

59 「死の扉」をあけて部屋に入った君たちは、扉のことばが本当だったことに気づいた。まわりは白骨でいっぱいだ。いつの間にか扉は閉まって、中からは開かない。出口はどこにもない。このまま死ぬまでここにいなくてはならないのだ……。

60 サイベルが呪文を唱えると、HUGE SPIDERは天井から落ちて丸まってしまった《スリープの呪文》だ。HUGE SPIDERは眠ってしまった。**45**へ進め。

61 ここが初めてなら**54**へ、そうでないなら**75**へ進め。

62 君のMAIL OF KLONDIKEが輝いた。傷が直ってゆく。生命力を20ポイントまで回復してもよい。扉をあけると、ここは幅の広い通路のように見える。突き当たりには扉がついている。右のカベには何かの文字が書かれている。調べるなら**47**へ進むこと。となりへ行くなら**18**か**44**へ進め。

63 扉をあけると細長い通路で、一端に扉がもう１つ。向かい側には扉が２つならんでいる。ならんだ扉の右へ行くなら**18**へ、左なら**73**へ。反対側の扉なら**04**へ進んでもよい。

64 ドラゴンの彫像をどうするか？ドラゴンに投げつけるのなら**48**へ、彫像を床に置いてようすをみるなら**22**へ、彫像をこわしてみるなら**16**へ進め。

65 扉をあけて入った部屋はかなり大きかった。部屋の中は薄暗く、扉が２カ所あった。ここから出るなら**78**か**79**へ進め。周囲のカベを調べるなら**40**へ。

66 君とサイベルはシールの案内で森を進んだ。サイベルの持つ《シールドの魔法》で君たちは気配を断っている。待ちぶせをする敵の背後にまわりこんだ君はTHUNDER LORDをぬくと、SHADOW MANたちに切りかかった。２頭のFIRE WOLFはおとりとなったシールを追いかけていってしまった。Let's Fight！

戦いの終わったあと君たちは手分けしてうめき声の主を探した。**50**へ進む。

67

急いで道にもどるとサイベルが立っている。そばには4人のSHADOW MANがたおれている。シールもいる。また、MAIL OF KLONDIKEがかがやく。生命力を20ポイント回復していい。サイベルが君に向かっていった。

「なんともないわ。でも攻撃魔法を使ってしまったわ。あと2回しか使えない！」

君はサイベルが無事だったことで十分だった（サイベルが攻撃魔法を使ったのはメモすること！）。

君たちはシールの先導でうめき声の主を探しに再び森に入った。**58**へ進む。

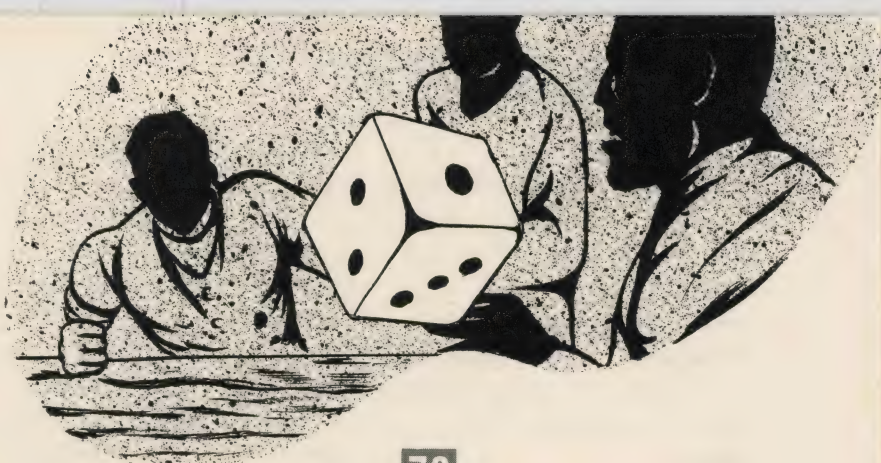
68

森の中を進んだ君たちは夜になったのでキャンプを張ることにした。夜中にシールが鳴きだした。目をあけてみると、暗闇の中にいくつもの目が光っている。サイベルが君の横で呪文を唱えた。一瞬にして君たちのまわりは真昼のように明るくなっていた。≪トーチの魔法≫だ。

君たちのまわりを4頭のSHARK DOGがとり囲んでいる。敵はまぶしさのために動きがにぶっている。SHARK DOGの機敏度から－2すること。Let's Fight！

SHARK DOGをたおしたら**43**へ進め。

69

街の裏側へまわった君は、歓声のする人だかりに近づいていった。うさんくさい男たちがたくさん集まっている。みんなは賭博をやっていた。ルールはサイコロを1個ふって1か2が出れば、かけ金が2倍になる、3から6の場合は負けだ。サイコロ・チェックを利用すること。

そのまま立ち去るなら**19**へ。

もし賭をしたいなら、してもよい。賭をやめたら**51**へ、もし持っている金貨が300枚以上になった場合は**34**へ進め。さっきの武器店へ行くなら**02**へ進め。

70

41でBIG SCORPIONをたおした者だけがこの秘密を知ることができる。スコーピオンの指輪を持っていない者は使う資格がない。

BIG SCORPIONをたおし、スコーピオンの指輪を持つ君は、扉を開くことができる。扉は**82**番のパラグラフへと続く。以上の指示をメモしたあと**45**へもどれ。

71

扉をあけた君たちはあっとおどろいた。巨大なドラゴンが炎を吐きながら君たちをにらみつけていたのだ。ドラゴンの目は怒りに燃えている。ドラゴンに戦いをいどむなら**21**へ進め。ここからすぐ出るなら**76**へ、もう少しようすをみるなら**55**へ進む。

72

扉をあけて入った部屋は大きかった。部屋の中は薄暗く2つの扉が見える。部屋の中央には巨大な蛙BIG FROGがいる。とてもさけて通れそうもない。BIG FROGをたおすしかないようだ。Let's Fight！

BIG FROGをたおせばここから出られる。**77**と**80**と**49**へ進める。

73

扉をくぐりぬけると何もない部屋が広がっている。向こうの端にも扉がある。君たちがその扉へ向かおうと部屋の中央まで来たときだった。頭の上から何枚ものROCK FLOPPYが落ちてきた。10枚のROCK FLOPPYと戦う。Let's Fight！

戦いに勝ったら**63**か**78**のどちらへ進んでもいい。

74

目の前に口をあけているドラゴンの洞窟の入り口を見ながら、君とサイベルは顔を見合わせた。この洞窟に入って生きて出てきた者はまれだという話が思い出される。

君はサイベルを守りながらきっと通りぬけて見せると心に誓った。THUNDER LORDをかまえると先頭に立って洞窟に足を踏み入れた。**04**へ進む（ここで必ずセーブしておくこと、もし死んでしまった場合はここから再スタートしてもよい）。

75

中はけっこう広く、1人の男が地面に敷いたカーペットの上に腰を下ろしている。キラインだ。キラインは君から金貨30枚を受け取ってから話し始めた。

「今度は、そのヨロイのことを教えてやろう。そのヨロイ≪MAIL OF KLONDIKE≫は英雄クロンダイクが愛用したもので、正義の戦いに向かう者に力をあたえてくれるといわれとる。その力とはヨロイを身につける者に治癒の力をあたえてくれるというものだ」

そこまで聞いた君は、北の砦でのできごとをキラインに話した。

「なんと！　それでは、すでに治癒の力を手に入れたのか。よほどおまえはクロンダイクに好かれておるらしいな。

サンダーロード

すぐに王に会いにゆくがよい。それと、もしスコーピオンの指輪を持っておるなら必ず役に立つことがある。覚えておけ。このことは他言無用だぞ、わかったな。金貨の礼に生命力を5ポイント上げてやろう、また城で会おう」

生命力を5ポイントふやすこと。君はテントをあとにすると城に向かった。**29**へ進め。金貨30枚を減らすこと。

76 入った部屋はがらんとしていて扉が3つあるだけだ。扉の1つにはドラゴンの絵が描いてある。もう1つには「死の扉　あけるべからず！」と書いてある。ドラゴンの絵の扉をあけるなら**71**へ。死の扉なら**59**、何にも書いてない扉から**08**へ進め。

77 扉の奥は階段だった。階段の上へ行くなら**44**、下なら**72**へ進め。

78 君のMAIL OF KLONDIKEがまばゆく輝くと、傷がみるみる直ってゆく。生命力20ポイントまで回復してもよい。扉をあけると、ここは幅の広い通路のように見える。突き当たりには扉がついている。一方のカベには文字が書かれている。調べるなら**11**へ。となりへ行くなら**73**か**65**へ進め。

79 扉をあけると階段がある。階段の上へ行くなら**65**、下なら**20**へ進め。

80 またMAIL OF KLONDIKEが輝く。体中に力がみなぎる。生命力を20ポイントまで回復してもよい。部屋の中は薄暗く3つの扉が見える。突然、君の指の光の指輪がかがやきだすと同時に4つの影が浮かび上がった。DARK SOLDIERだ！

サイベルも攻撃魔法を使うならDARK SOLDIER 2人と戦うだけでよい（サイベルが攻撃魔法を使った場合、メモすること！）。サイベルに攻撃魔法を使わせない場合は4人全員と戦うこと。Let's Fight！

敵をすべてたおしたら**72**か**20**あるいは**33**へ進め。

81 サイベルが《ファイアーボールの魔法》を使うとGRASS SNAKEはあっという間に地下にもぐってしまった。こんな危険なところはさっさと立ち去ったほうがいい（サイベルが攻撃魔法を使ったのでメモをすること！）。

THUNDER SHIELDとMAIL OF KLONDIKEが光りかがやくと、君の身体にあったすべての傷が直ってしまった。君たちは用心しながら草原を進んでいった。

ついに《ドラゴンの洞窟》の入り口が見えてきた。**74**へ進め。

82 やっと、洞窟の出口が見えてきた。君とサイベル、それにシールは、ほっとした気持ちで出口に近づいていった……。

To Be Continued.

■モンスターリスト

モンスター	戦闘値	防御値	生命力
APE-MAN	22	22	25
BANDIT	18	20	30
BIG FROG	26	18	60
BIG SCORPION	25	25	30
DARK SOLDIER	22	20	35
DRAGON	30	25	50
FIRE WOLF	25	20	25
GRASS SNAKE	15	15	20
HUGE SPIDER	30	20	30
IVORY WARM	16	18	20
ROCK FLOPPY	18	16	16
ROCK WARM	24	20	40
SHADOW MAN	20	20	30
SHARK DOG	22	20	20
THIEF	18	20	30

今月のさらし者

こんにちは、本田成二です。今回は小さいですが、第1回以来、久しぶりの迷路《ドラゴンの洞窟》があります。どうだったでしょうか？　けっこう死んじゃうんじゃないかとも思うんですけどねえ。それとも、勇者の君たちには簡単すぎますか？

今回、みんなはドラゴンとはどうかかわりましたか？　ただ戦うだけがすべてじゃないとも思うんですけどね。やさしい気持ちと厳しさで冒険にのぞんでください。

まだまだ謎は数多く残っていますが、この旅も、だんだんと大詰めに近づいてきたようです。あと少しサイベルといっしょに冒険を続けてください。それでは、君たちの武運を祈っています。

誌上RPG判定プログラム「BATTLE　MASTER」通信販売のお知らせ

「リストを打ち込むのはメンドウだけど、お金はある。」
「ヒマはないけど、お金ならある。」
「今すぐ楽しみたいし、とりあえずお金もある。」
そんなキミ達にオススメなのが、そう、『BATTLE MASTER』通信販売サービスだ。
値段は、今どきお得な1,000円！
さあ、これを読んでる君（そこのキミだよ！）、さっそく現金書留を用意して、申しこもうではないか!?!

□ 対応機種・メディア
PC−8800シリーズ、PC−9800シリーズ、X1シリーズ
FM−7シリーズ、MSX
各ディスク版（MSXのみ、テープ版あり）
対応機種とメディア（5インチ、3.5インチのちがいetc）を、はっきり書いた紙を同封してください。

□ 価格
1,000円（サービス価格・送料込）

□ あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F
㈱新企画社　POPCOM編集部
『BATTLE　MASTER』通販サービス係

マヌーバ・インファントリィコーナー

Maneuver Infantry Corner

ニュー
タイプ
シミュレーション
ゲーム

なんとマヌーバにバグ!?

ポプコム88年5月号に掲載、およびソフトベンダー「タケル」にて好評発売中の『マヌーバ・インファントリィ』ですが、まさかと思っていた(?)バグが存在するようなのです。先月号のリストを打ちこんだ人からの、質問電話の雨あられ(というほどでもないが)。バグに対する文句から他機種での動かし方まで、そのほこ先は受付のお姉さんと、移植を担当した私に向けられたのでした。

そこで、今月はページをさいて、全面的なフォローをとり行うことになりました。

本誌掲載リストについての訂正

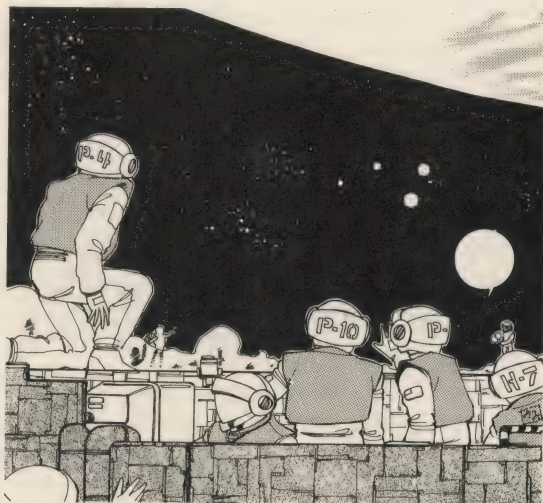
本誌掲載リストにて、リストぬけが生じてしまいました。この部分がないと、まったく動かないというのに、とんでもないミスをしてしまったものだと反省しております。電話やはがきでご連絡くださった方も多く、なかには、どんなサブルーチンなのかを解析して、自分で作って送ってくださった方もいて、たいへん申しわけないと思っています。掲載リストを入力なさっていた方は、訂正リスト1の部分がぬけておりましたので、追加入力してください。

また、あわせて訂正リスト2のようにプログラムを修正してください。

「タケル」および通信販売版についての訂正

「タケル」および通信販売で発売しております『マヌーバ・インファントリィ』にも訂正があります。

まず、X68000を除くそのほかの機種でプレイなさっている方は、訂正リスト3の部分を修正してください。そしてX1版をお持ちの方は、訂正リスト4の部分もあわせて修正してください。

X68000版をお持ちの方は、訂正リスト5の部分を修正してください。

全機種ともに修正するプログラムのファイルネームは、〝SLG〞または〝SLG. BAS〞となっています。このプログラムをロードして、必要箇所を修正し、セーブしておいてください。

プログラムリストの先頭に、Ver1.2と表示されている『マヌーバ・インファントリィ』をお持ちの方は、大部分のバグは修正ずみですので、4880行と5270行のみ修正していただければけっこうです。

なお、ソフトベンダー「タケル」および通信販売版は、本誌掲載リストのものと行番号が異なっていますので、プログラムを改造してみたいと思っている方は、注意してください。また、メモリーの関係上、REM文は省略し、諸データも分割したファイルに納めてあります。

マヌーバ・インファントリィ質問箱

『マヌーバ・インファントリィ』についての質問のなかで、おもだったものを紹介していきたいと思います。

Q:『マヌーバ・インファントリィ』は、テープではできないのですか?

A:『マヌーバ・インファントリィ』のテープ対応についてはたくさんの質問が寄せられました。結論からいうとできないことはないのですが、機種によってむずかしい場合も

あります。PC-8801の場合は、掲載リストを打ちこみ、シナリオデータを1つぐらいならプログラム中に置くことができるフリーエリアがあるので、テープ版でもそのまま使えます。しかし、X1やMSXの場合、テープ・ベースのBASICのときでもフリーエリアが少なく、シナリオデータをメインプログラムと切りはなさなければなりません。そのためには、別にプログラムを用意しなければなりません。ですから今回はこれらの機種をお持ちの方は、発売されているディスク版を使用してもらうことになります。

Q:『マヌーバ・インファントリィ』の掲載リストはPC-8801/PC-9801以外の機種に移植するのに、どのくらいの変更が必要ですか。

A:『マヌーバ・インファントリィ』の掲載リストは、BASICのプログラムとしては、非常にメモリーを必要としますので、前でも述べたように、X1やMSXに移植するときには、プログラムの分割が必要になります。FM-7はなんとか足りるかもしれません。プログラムの分割にはそのための別のプログラムを作成しなければなりません。BASICをマスターしている人ならば、簡単に移植することができると思います。

Q:シナリオデータを自分で考えたものに変更したいのですができないのですか。

A:これもプログラム分割のおかげで、簡単にできる機種とそうでない機種があります。PC-8801のようにシナリオデータをプログラム中に置くことができれば、そのDATA文を書きかえるだけですので、簡単にできます。ただし、タケルおよび通信販売版のものは、全機種ともプログラムを分割していますので、シナリオデータは、簡単に書きかえることはできません。やはりBASICについての知識がある程度必要とされます(しかし、あとで紹介するシナリオエディターを使えば、その望みはかなえられます)。

マヌーバ・バトルレポート VOL.1

さて、バグや質問に関することはこれくらいにしておいて、実際にプレイした人からのレポートが到着しているので紹介しましょう。

まずは、大阪府の境君からの報告。彼はシナリオ2でのバトルのもようを送ってきてくれました。

「(第1ターン)

左前方、右前方、前方と3方向に敵がいるらしい。とりあえず右前方を中心的に索敵を行い、4回目で発見した。2機対3機という数のうえで不利な戦闘のため、あまり味方どうしはなれずに1機ずつ確実にたおしていくことにする。この距離からではビームどころかミサイルする射程外のため、このターンではジパード、レパードともに前進のみとする……。

(第2ターン)

2回目で敵を発見。しかし命中率を上げるために残り3回も同じ敵を確認する。

一撃必殺をねらい、両機ともにショットガン・マヌーバを行う。

ところが2番機のレパードが2回とも失敗してしまった。ジパードのビームは8発中4発命中し、敵にかなりのダメージをあたえたが、とどめを刺すまではいけなかった……。

(第3ターン)

前回連射しまくったジパードが集中攻撃を受ける。駆動系に被弾し、ジパードの最大の武器の機動力が下がってしまった。

索敵を行うと、別の1機がすぐ近くに接近していたのを発見。さっきの敵をレパードのビームでとどめを刺し、ジパードは、接近中の新手にショットガン・マヌーバで格闘戦+ビーム射撃という攻撃をしかけ、かなりのダメージをあたえたがシールドを破壊されてしまう。そして敵からの反撃をおそれ、ECMを使ったが、まだ発見確率は60%もある。次の反撃まで持ちこたえられるのだろうか……。

(第4ターン)

ジパードがミサイルポッドに、被弾、破壊されてしまった。まだ現れていない3番目の敵がミサイルを発射する。

先ほどジパードが行ったショットガン+格闘+攻撃をしかけたレパードだが、逆に大ダメージを受ける。とりあえず敵の目をくらまそうとディセプションを使い、離脱するが、なんとそこに先ほどの敵ミサイルが接近。しかもマヌーバの多用で予備燃料が0となっており、回避失敗。4ターン目にして連邦軍は全滅したのであった……」

というわけで、GAME OVERとなってしまった境君だが、少々マヌーバ・アタックをかけすぎたのでは?と、思われる。やはりマヌーバは、追いかけながら最後のとどめに使うのが効果的。それから、ECMは、初めの段階で使用するのが望ましい。また、ミサイルも積極的に使用してほしいな。ちなみにマヌーバのプログラムにバグがあって、最初のバージョンではミサイルが使い放題なんだよね。知ってましたか?

まあ、まだやり慣れていないころのレポートだろうから、実戦を積み重ねながら勝負の勘をつけていってほしい。

次に千葉県の井浦君の手紙を紹介しよう。

井浦君は、なんとコンピュータ側の思考ルーチンの改造を試みている。

今回はそのうちのコンピュータ側の移動ルーチンを作成してきてくれた。ただしこのリストは、本誌掲載版を入力した人のみ使える(行番号がずれているだけなのだが)。BASICの知識のある人は、自分の力で改造してみてはどうだろうか。

改造の方法は、マヌーバのプログラムを読みこんだら、まず、DEL 4320-4390を実行。そのあと、改造リスト1を入力してほしい。それが終わったらコンピュータ側の各機体のデータのうち、8番目の「予備燃料数」データをすべて

〝－１″にして改造は終了。

さて、この改造をほどこした結果どうなるかというと、ずばり戦いがリアルになる。べつにコンピュータ側がかしこくなるわけではないのだけど、おもしろみが増すことは確か。コンピュータの動きのパターンには５種類あり、

1）　いちばん近いプレイヤー機に接近。

2）　２番目に近いプレイヤー機に接近。

3）　いちばん近いプレイヤー機から離れる。

4）　ランダムに決定したプレイヤー機に接近。

5）　まったくランダムに移動。

というように、今までのようにむちゃくちゃに動いているというものではなくなる。いやぁ、なかなかたいしたものである。先ほどちょこっと書いたけど、ぬけ落ちリストの部分を自分で作ってしまったというのも、井浦君なんだよね。本当に表彰ものである。

で、これに刺激されたわけでもないのだが、私も多くの読者の期待にこたえて、シナリオデータ・エディットプログラムなる簡単なプログラムを作成してみた。これで、さっきの質問にもあったオリジナルデータの作成が可能になるゾ。これを使ってみたい人は、特別リスト１を入力してくれたまえ。ただし、このプログラムは、「タケル」および通信販売版を持っている人のみ使える（掲載版の場合、そのプログラム中のデータ文を変更すれば同じことです）。

使い方は、プログラム中のDATA文の数値を変更して、RUNさせるだけである。ただし、このリストのDATA文は、味方１機、敵１機の場合のものであるから、自分の決めた設定によってデータの数を追加する必要がある。つまり、敵を５機登場させるなら、ENEMY DATAを５つ用意しなければならないということだ。また、このプログラムは、作りが簡単で、誤った数値を設定したときの処理などはいっさい行っていない。各自注意が必要だ。

各データ文には、その数値がどのような意味をもつのかを、REM文のコメントとしてつけてあるので、それを参考にしながら数値を変更していってほしい。もちろん、このコメントの部分は入力する必要はないゾ。

データは、〝シナリオ１.DAT″または〝S１″というファイルネームで記録されるので、今までのシナリオは、バックアップをとっておかないと消されてしまうから注意してほしい。

というわけで、長々と続いたバグとりページに終わりが来たようだ。多くの読者に多大なる迷惑をかけてしまい申しわけなく思っています。今月、この記事を読んで再びマヌーバにトライしてみたという人は、その感想を送ってほしい。オリジナル・シナリオも大歓迎だ。また、自分で新しいゲームシステムをつくってしまったなどという人も、そのプログラムを編集部まで送ってもらえればうれしいかぎりだ。これからもこのような企画を続けていくかもしれないので、そのときはよろしくお願いします。

ポプコム5月号　マヌーバ・インファントリィ訂正リスト

訂正リスト1

```
7170 '
7180 ' ＨＥＸ間の距離計算サブルーチン
7190 '
7200 DX=ABS(X1-X0)
7210 DY=Y1-Y0
7220 IF (DX AND 1) THEN DY=DY+(X0 AND 1)-.5
7230 DY=ABS(DY)+DX/2
7240 IF DX<DY THEN R=DY ELSE R=DX
7250 RETURN
```

訂正リスト2

```
150 DEFINT A-Z:DEFSNG H,D,R:DIM P(21,10),E(19,10)
190 DIM M(27,35)
210 MY=35
2780 P(5,LP)=P(5,LP)-1:RETURN
3860 E(5,LP)=E(5,LP)-1:RETURN
4335 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 4330
4870 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 4860
5260 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 5250
7330 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN PRINT:GOTO 7290
```

訂正リスト3

```
150 DEFINT A-Z:DEFSNG H,D,R:DIM P(21,10),E(19,10)
190 DIM M(27,35)
210 MY=35
2780 P(5,LP)=P(5,LP)-1:RETURN
3850 E(5,LP)=E(5,LP)-1:RETURN
4345 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 4340
4880 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 4870
5270 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN 5260
7340 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>=MX OR Y1>=MY THEN PRINT:GOTO 7300
```

訂正リスト4

```
7300 E=0:PRINT M$::A$=""
```

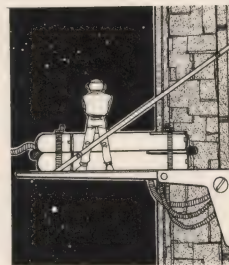
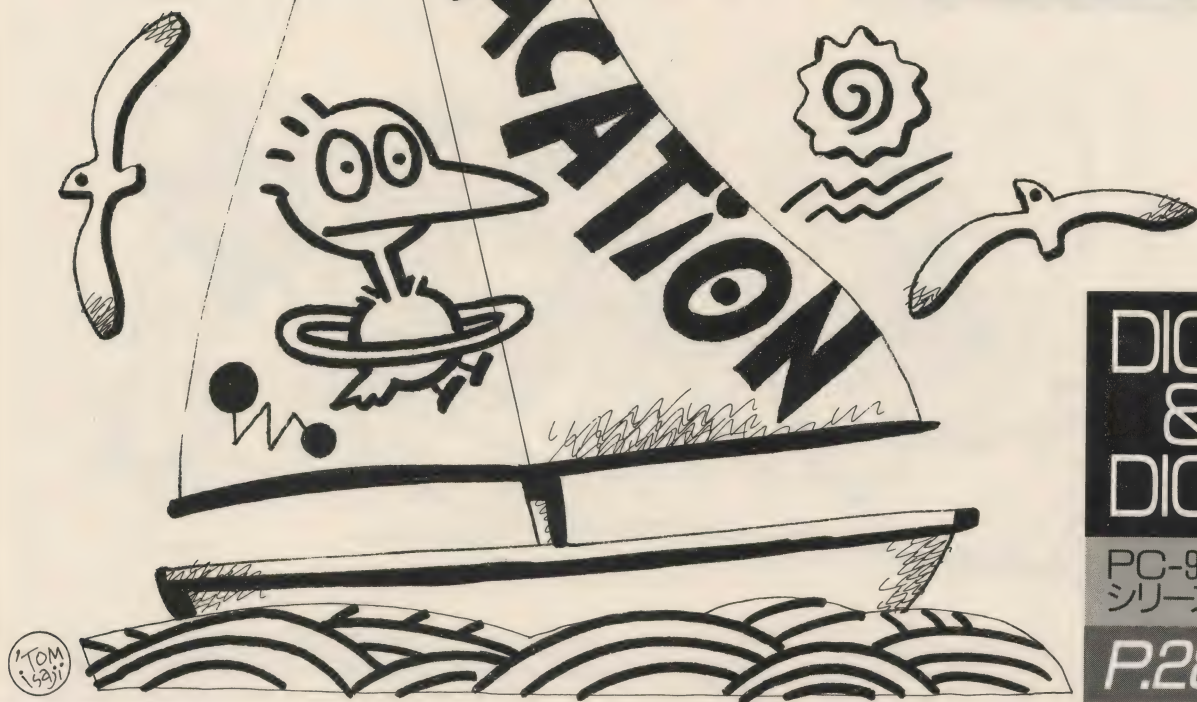
訂正リスト5

```
140 for I=0 to val(right$(time$,2)):A=rnd():next
190 dim DM(27,35)
200 MX=27:LP=0
210 MY=35
650    if DM(X1,Y1)<>0 then goto 620
2780 P(5,LP)=P(5,LP)-1:return
3850 DE(5,LP)=DE(5,LP)-1:break:return
4345 if X1<0 or Y1<0 or X1>=MX or Y1>=MY then goto 4340
4880 if X1<0 or Y1<0 or X1>=MX or Y1>=MY then goto 4870
5270 if X1<0 or Y1<0 or X1>=MX oR Y1>=my then goto 5260
6330 P(11,I)=P(11,I)+1:m_trk(1,"c"):m_play(1):for JI=0 to SD*3:next:m_trk(2,"g
"):m_play(2):goto 6490
7340 if X1<0 or Y1<0 or X1>=MX or Y1>=MY then print:goto 7300
```

改造リスト1

```
415 PN=PK:DIM RA(PK-1,1)
4320 X0=E(0,LP):Y0=E(1,LP):XE=X0:YE=Y0:M(X0,Y0)=0
4322 IF E(8,LP)>=0 THEN IF INT(RND(1)*100)<60 AND P(2,E(8,LP))>0 THEN C1=E(8,LP)
:GOSUB 21000:GOTO 4346
4324 E(8,LP)=-1:MP=INT(RND(1)*100)
4326 IF MP>=60 THEN 4336
4328 GOSUB 20000
4330 IF MP<30 THEN GOSUB 21000:GOTO 4346
4332 IF MP<40 THEN IF PN>1 THEN C1=C2:GOSUB 21000:GOTO 4346 ELSE GOSUB 21000:GOT
O 4346
4334 GOSUB 22000:GOTO 4332
4336 IF MP>=80 THEN 4342
4338 I=INT(RND(1)*PK):IF P(2,I)=0 THEN 4338
4340 C1=I:GOSUB 21000:GOTO 4346
4342 X1=XE-4+INT(RND(1)*9):Y1=YE-4+INT(RND(1)*9):X0=XE:Y0=YE:GOSUB 7200
4344 IF X1<0 OR X1>=MX OR Y1<0 OR Y1>=MY OR R>E(7,LP) THEN 4342
4346 IF M(X1,Y1)=2 THEN E(8,LP)=-1:GOTO 4342
4348 E(0,LP)=X1:E(1,LP)=Y1:IF M(X1,Y1)=1 THEN GOSUB 4970 ELSE M(X1,Y1)=2
4350 RETURN
6195 PN=PN-1
20000 '
20010 FOR I=0 TO PK-1
20020 IF P(2,I)=0 THEN R=100 ELSE X1=P(0,I):Y1=P(1,I):GOSUB 7200
20030 RA(I,0)=I:RA(I,1)=R
20040 NEXT I
20050 F=0
20060 FOR J=0 TO PK-2
20070 IF RA(J,1)<=RA(J+1,1) THEN 20110
20080 R0=RA(J,0):R1=RA(J,1)
20090 RA(J,0)=RA(J+1,0):RA(J,1)=RA(J+1,1)
20100 RA(J+1,0)=R0:RA(J+1,1)=R1:F=1
20110 NEXT J
20120 IF F=1 THEN 20050
20130 C1=RA(0,0):C2=RA(1,0)
20140 RETURN
21000 '
21010 X0=X0+1:Y0=Y0+1:X1=P(0,C1)+1:Y1=P(1,C1)+1:E(8,LP)=C1
21020 FOR I=1 TO E(7,LP)
21030 IF (X0=X1)OR((X0 MOD 2)=0 AND Y1<Y0)OR((X0 MOD 2)<>0 AND Y1>Y0)THEN Y0=Y0+
SGN(Y1-Y0)
21040 X0=X0+SGN(X1-X0)
21050 NEXT I
21060 X1=X0-1:Y1=Y0-1
21070 RETURN
22000 '
22010 X0=X0+1:Y0=Y0+1:X1=P(0,C1)+1:Y1=P(1,C1)+1
22020 FOR I=1 TO E(7,LP)
22030 IF (X0=X1)OR((X0 MOD 2)=0 AND Y1>Y0)OR((X0 MOD 2)<>0 AND Y1<Y0) THEN Y0=Y0
-SGN(Y1-Y0)
22040 X0=X0-SGN(X1-X0)
22050 IF X0<1 THEN X0=1 ELSE IF X0>MX THEN X0=MX
22060 IF Y0<1 THEN Y0=1 ELSE IF Y0>MY THEN Y0=MX
22070 NEXT I
22080 X1=X0-1:Y1=Y0-1
22090 RETURN
```

特別リスト1

```
50 'Maneuver Infantry Editer V1.0
100 OPEN "ｼﾅﾘｵ1.DAT" FOR OUTPUT AS #1:'ＰＣ，ＭＳＸの人のみ入力
110 OPEN "O",#1,"S1":'Ｘ１，ＦＭの人のみ入力
120 RESTORE 1000:READ PK,EK,ET,TK:PRINT #1,PK,EK,ET,TK
130 FOR I=0 TO PK-1:READ X0,Y0,T:PRINT #1,X0,Y0,T:FOR T=2 TO 18:READ A:PRINT #1,
A:NEXT:NEXT
140 RESTORE 2000:FOR I=0 TO EK-1:READ X0,Y0,T:PRINT #1,X0,Y0,T:FOR T=2 TO 18:REA
D A:PRINT #1,A:NEXT:NEXT
150 CLOSE:END
160 '------------------------------------------------------------------
170 ' シナリオデーター
180 '------------------------------------------------------------------
1000 DATA 1,1,10,0:'［プレイヤー側の機体数，敵側の機体数，ゲーム終了ターン，地形］
1010 ' PLAYER DATA ★機体数に合わせて1020-1080と同様のDATAを追加すること。
1020 DATA 13,18,0:'［初期位置のベース座標 Ｘ－１，Ｙ－１，初期位置のバラツキ］
1030 DATA 80,30,5,10:'［2 耐久力 3 シールド 4 ビーム砲タイプ 5 ミサイル数］
1040 DATA 2,3,5,2,3:'［6格闘戦闘能力 7機動能力 8予備燃料数 9装甲値（１～３）］
1050 DATA 3,0:'［10 ＥＣＭ能力 11 電子戦闘システム修正値］
1060 DATA 0,0:'［12 左腕の有無 13 右腕の有無］
1070 DATA 30,10,10:'［14 パイロットの士気 15 射撃能力 16 操縦能力］
1080 DATA 20,0:'［17 戦闘戦術能力 18 パイロットの状態］
1990 '-------------------------------------------------------------------
2000 ' ENEMY DATA  ★機体の数に合わせて2020-2070と同様のDATAを追加すること。
2010 DATA 13,13,3:'［初期位置のベース座標 Ｘ－１，Ｙ－１，初期位置のバラツキ］
2020 DATA 80,0,7,20 :'［2 耐久力 3 シールド 4 ビーム砲タイプ 5 ミサイル数］
2030 DATA 0,0,0:'［6 格闘戦闘能力 7 機動能力 8 予備燃料数（ダミー）］
2040 DATA 3,0,0:'［9 装甲値（１～３） 10 ＥＣＭ能力（ダミー）］
2050 DATA 3,0,0:'［11 電子戦闘システム修正値 12 左腕の有無 13 右腕の有無］
2060 DATA 100,0,0:'［14 パイロットの士気 15 射撃能力 16 操縦能力］
2070 DATA 0,0:'［17 戦闘戦術能力 18 パイロットの状態］
```

オリジナルプログラム

年間最優秀大賞

賞金 ¥300,000

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞(10万円)を贈呈していますが、これとは別に“ベストプログラム・オブザイヤー”として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。88年度の年間最優秀大賞は、88年1月号～88年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム(ホビー)、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明(フローチャートなど)
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

ねずみの国の救世主伝説

『勇者ねずみっくん伝説』

MSX(32Kバイト以上)MSX2オールBASIC

兵頭充城

イラスト／今井雅巳

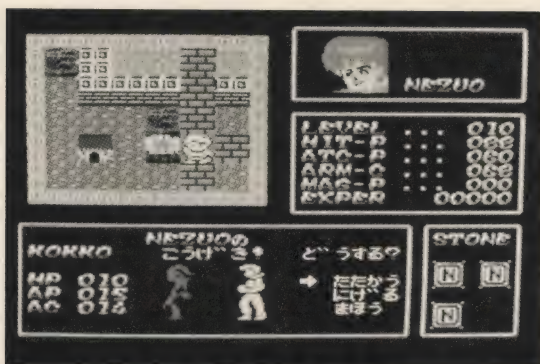
ストーリー

ここは、ねずみの国。ここに何百年か前、おそろしい化け物が現れ、この国を乗っ取ってしまった。時の勇者「ねずみっくん」は、この化け物たちを、「ねずみっくんの石」という不思議な石の力で封じこめてしまっていた。しかしそれから数百年がたったいま、その封印が解かれてしまい、再びこの国は化け物の巣窟と化してしまった。そのとき、その国にたまたま現れた2人の人間に、ねずみたちは化け物退治を頼みこんだのであった。勇敢な2人の人間は、快く頼みを聞き入れ、化け物退治の旅に出かけたのであった。

ゲーム内容

2人のキャラクターを、うまく使い分けながら、4つの「ねずみっくんの石」を見つけ出し、化け物たちを封じこめてください。このゲームは、6つのシーンに分かれており、それぞれの特徴は右の表のようになっています。

シーン	特　徴
1　ねずみの国	最初のシーンです。レベルアップや会話をしながら進んでいってください
2　幻の城	最初は、かぎがかかっています。ここにある青い銅像は何なんでしょうかねぇ
3　神の湖	ここは、アイテムがないと、わたっていくことができません
4　地下通路	一本道！　HPに注意しながら進んでいってください
5　山地	あるアイテムがあれば、かべをこわしていくことができます
6　宇宙要塞	ここでの目的は……？

まずはキャラクターをつくってから。

聖なる井戸がある。

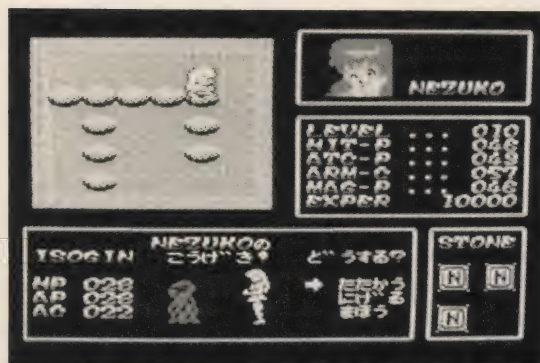
キー操作	
カーソルキー	移動
スペースキー	家のねずみと会話するときなどに使う
リターンキー	アイテムの表示

初めは、キャラクター選びからです。四角いカーソルで、最初に行かせたいほうに合わせてスペースキーを押してください。このキャラクターは、ちょくちょくかえてやる必要があります。キャラクターによって会話の内容がちがったり、一方のキャラクターでしか行けないシーンとかがあるからです。

●会話

ねずみの家の入り口の方向を向いて、スペースキーを押してください。家の中には、必ずしもねずみがいるとはかぎりません。

●戦闘

マップの中を歩いていると、ときどき地面から敵がわいてきます。敵が先に攻撃してくるときもあるので注意してください。自分の攻撃に移ると、「こうげき」、「にげる」、「まほう」、と表示されます。カーソルキーで、→マークを合わせてスペースキーを押してください。

あるアイテムがないと石は現れない。

●ステータス

LEVEL	レベル
HIT-P	ヒットポイント
ACT-P	攻撃値
ARM-C	防御値
MAG-P	マジックポイント
EXPER	経験値

●魔法の種類(魔法は一方のキャラクターしか使えません)

ESCP	どんな敵からも確実に逃げのびられます
ATCK	通常の2倍のダメージをあたえます
CURE	体力を回復させます
ACDW	敵の防御値を引き下げます
APDW	敵の攻撃値を引き下げます

●アイテム

マップの中を歩いていると、ときどき宝箱が見つかります。中身はもちろんアイテムです。

G-CROSS	金の十字架。戦闘中にESCキーを押すと1度だけ体力が回復
SWORD	刀。攻撃力アップ
SHIELD	盾。防御力アップ
ROD	魔法の杖。魔法を使用できる
AMULET	水のお守り　？
WATER	命の水　？
HAMMER	ハンマー　？
IMODANGO	いもだんご　？
CRYSTAL	クリスタル　？
S-KEY	銀のカギ　？

●体力の回復

マップの中には、聖なる井戸というのが、あちらこちらにあります。その上に重なってスペースキーを押してくだ

ぼくはFM77AV20のユーザーですが、最近FMシリーズのゲームの紹介などが少ないので、もっと多くしてください。『シルフィード』、『ルクソール』、『アムノーク』など、AVの機能を生かしたゲームにはすばらしいものがあります。よろしくお願いします。(愛知県、豊北物理部ウルトラマン)!!88とか98のゲームに押されぎみの最近のFMですが、すぐれたゲームは本誌でももちろん紹介していきますよ。ご安心を。

さい。経験値と引きかえに、HP、MPを完全回復してくれます。

●データセーブ

スタート地点のキャラクター交換の地点までもどり、キャラクター選びのときにESCキーを押してください。これで最初、キャラクターをつくったときのファイル名でセーブされます。

●ヒント

ねずみっくんの石は、4つ集めるだけではダメです。ちゃんと元の場所に返さなくては。その元の場所とは？ もちろんあの人が知っています。

入力方法

このプログラムは、メモリー32Kバイト以上のMSXおよびMSX2用で、ディスクドライブが必要です。

NEZU-1のプログラムを入力して、

SAVE "NEZU-1" ⏎

NEZU-2のプログラムを入力して、

SAVE "NEZU-2" ⏎

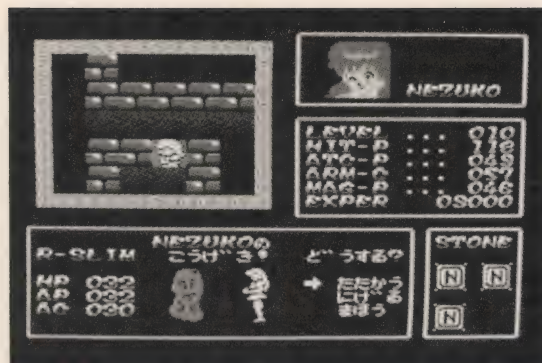
NEZU-3のプログラムを入力して、

SAVE "NEZU-3" ⏎

そのあとこのNEZU-3のプログラムをRUN100としてください。各シーンのマップデータをディスクにSAVEします。ファイルネームは変更しないでください。

実行方法

RUN "NEZU-1" ⏎として、しばらくたつとタイトルになります。

GAME START（ゲームスタート）かMAKE CHARA（キャラクターをつくる）かを選ぶようになります。初めてプレイするときにはMAKE CHARAを選んでください。2人の名前の入力になります（アルファベット大文字かひらがな、CAPSキーの確認をお忘れなく）。そのあとファイル名を入力してください。これであなたのキャラクターがディスクにセーブされました（キャラクターをつくっているときにESCキーを押すと最初にもどります）。

地下通路の敵は強い。

あとはGAME STARTに合わせて、ゲームを始めてください。そのあとに、ファイル名をたずねてきますので、先ほど作成したキャラクターのファイル名を入力してください。一度キャラクターをつくったら、もうつくる必要はありません。次回からはそのままGAME STARTを選んでください。

評価と感想

このゲームは、オールBASICで作られているとは思えないほどよくできています。MSXのグラフィックをフル活用した美しい画面から、努力のあとがうかがえます。

スピードもそこそこの速さで、MSX-BASICをうまく使いこなしているのではないでしょうか。ゲーム・システムも主人公が2人登場するという発想に感心しました。BASICの限界をよく考えてあるゲームデザインであるといえます（『ドラクエIII』みたいに4人パーティーというのはムリがあるでしょうから）。

前作、惜しくもボツになってしまった「おいらはGOLFER」もそうでしたが、兵頭くんのゲームの完成度はなかなかのものです。次回作も期待しています。

BASICプログラム"NEZU-1"

```
1 '
2 ' 1988ねん  3がつ 25にち
3 '
4 ' 15じ 2ふん かんせい
5 '
6 ' ばんざあい !!!!
7 '
8 '    EHIMEKEN UWACHO
9 '
1Ø COLOR 15,1,1:CLEAR 1ØØ,&HCFFF:SCREEN 1,2,Ø:KEY OFF:WIDTH32:DEFINTA-Z
2Ø DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDFØØ:GOSUB 4Ø
3Ø RESTORE 181Ø:FOR I=Ø TO 53:S$="":FORX=ØTO31:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):N
EXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT:GOTO 235Ø
4Ø RESTORE 11Ø:FOR D=&HDFØØ TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:A=U
SR1(Ø)
5Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(Ø):RETURN
6Ø TP=A*8+&H4ØØ:FOR D=Ø TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
7Ø VPOKE TP+D+&H8ØØ,B:VPOKE TP+D+&H1ØØØ,B:NEXT
8Ø TP=TP+&H2ØØØ:FOR D=Ø TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
9Ø VPOKE TP+D+&H8ØØ,B:VPOKE TP+D+&H1ØØØ,B:NEXT
```


ぼくは『イース』を解いた。『イース』は、じつにおもしろかったので、『イース』の続編が出ることを望んでいる。やはり日本ファルコムのRPGはいい。最後に「私はRPGが大好きだ」といいたい。（大阪府 徳留一也）‼『イース』の続編、『イースII』が88SRシリーズで出ている。『イース』をプレイしておくと、『イースII』がより楽しめる、っていうのは事実。

```
100 GOTO 50
110 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
120 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,
0,C9
130 DATA FFC1,38,30,68,4C,C4,FE,C6,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
140 DATA FFE0,0,3,7,F,1F,1F,3F,3F,80,80,80,80,80,80,80,80
150 DATA 0,60,6,40,8,42,C,21,80,74,74,74,74,74,74,74,74
160 DATA FFC2,70,5C,4E,F8,CC,C6,FC,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
170 DATA FFE1,3F,3F,7F,7F,7F,7F,7F,3F,80,80,80,80,80,80,80,80
180 DATA 1,0,FE,FE,FE,0,EF,EF,EF,A0,A0,80,80,A0,A0,80,80
190 DATA FFC3,38,68,C6,C6,80,CC,7C,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
200 DATA FFE2,FF,FF,FF,FF,FF,FF,BF,1A,80,80,80,80,80,80,89,89
210 DATA 2,B4,CB,B6,55,69,36,E5,3A,1C,12,1C,1C,1C,12,1C,12
220 DATA FFC4,78,6C,64,E2,C6,DC,78,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
230 DATA FFE3,0,A0,FB,FF,FF,FF,EF,EF,89,89,89,80,80,80,8A,8A
240 DATA 3,AA,0,55,0,AA,0,55,0,50,40,50,40,50,40,50,40
250 DATA FFC5,70,6E,66,F0,D8,C2,FC,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
260 DATA FFE4,3F,3F,1F,17,3,1,0,0,80,80,80,80,80,80,F0,F0
270 DATA 24,20,0,98,3,1F,7F,7F,FF,74,E4,74,E4,E4,E4,E4,E0
280 DATA FFC6,70,6E,66,F0,D8,C0,C0,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
290 DATA FFE5,0,0,0,0,0,0,0,3,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,40
300 DATA 25,7F,5F,16,8B,3F,7,40,34,E0,E0,E0,E0,14,14,54,54
310 DATA FFC7,18,7C,E6,C0,DC,8E,7C,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
320 DATA FFE6,F7,F3,F0,B1,BC,D1,52,1F,8A,8A,8A,A0,B0,B0,B0,A0
330 DATA 26,6,80,11,C0,F8,FE,FE,FF,74,74,74,E4,E4,E4,E4,E0
340 DATA FFC8,62,62,66,FE,CE,C6,E6,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
350 DATA FFE7,1F,F,F,7,7,3,3F,E0,B0,B0,B0,A0,B0,B0,50,45
360 DATA 27,FD,B6,E8,41,FC,E0,4,C8,E0,E0,E0,E0,14,14,54,54
370 DATA FFC9,3C,18,18,8,18,18,3C,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
380 DATA FFE8,1,7,F,1F,1F,1F,3F,3F,20,20,20,20,20,20,20,20
390 DATA 28,18,71,6D,63,4C,3A,71,13,70,50,70,50,70,70,70,70
400 DATA FFCA,1E,C,C,C4,CC,98,78,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
410 DATA FFE9,3F,3F,1F,1F,3F,3F,3F,17,20,20,20,20,20,20,20,20
420 DATA 29,5C,65,6B,CE,11,3E,0,DE,50,70,70,50,70,70,F0,50
430 DATA FFCB,66,66,6C,F8,EC,CC,C6,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
440 DATA FFEA,FF,FF,FF,FF,FF,FF,DF,8A,20,20,20,20,20,23,23,23
450 DATA 2A,18,8E,B6,C6,32,5C,8E,C8,50,70,50,70,50,70,50,70
460 DATA FFCC,60,60,60,E0,C0,C2,FE,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
470 DATA FFEB,C0,F0,FE,FF,FF,FF,FD,DD,23,23,23,23,23,20,2A,2A
480 DATA 2B,3A,A6,D6,33,C8,7C,0,7B,70,50,70,70,70,50,F0,70
490 DATA FFCD,62,66,66,FE,DA,D2,DA,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
500 DATA FFEC,7,3,3,1,0,0,0,1,20,20,20,20,F0,F0,F0,20
510 DATA 40,8,81,28,2,81,C,10,45,32,B2,32,32,32,B2,32,32
520 DATA FFCE,62,62,72,F2,CE,C6,C2,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
530 DATA FFED,7,F,1F,1F,3F,1F,7F,FC,20,20,20,20,20,20,20,2D
540 DATA 41,44,81,80,24,8,1,60,44,89,89,89,89,89,89,89,89
550 DATA FFCF,1C,7A,42,C2,86,EC,78,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
560 DATA FFEE,DD,CE,C,5F,51,74,2F,F,2A,2A,B2,B2,B0,B0,A2,B2
570 DATA 42,AA,FE,FE,FE,55,EF,EF,EF,D4,84,64,64,D4,84,64,64
580 DATA FFD0,7C,66,62,F6,EC,C0,C0,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
590 DATA FFEF,F,7,7,3,1,E,7,1,B2,B2,A2,B2,B2,F2,FD,FD
600 DATA 43,42,42,8,88,2,21,25,80,FA,6A,FA,6A,FA,FA,6A,FA
610 DATA FFD1,1C,76,C6,C2,BA,E4,76,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
620 DATA FFF0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E6,0,80,80,80,80,80,80,89,89
630 DATA 44,F,35,3B,1E,29,34,55,6B,C2,C2,32,C2,92,12,C2,12
640 DATA FFD2,7C,62,62,F6,DC,CC,C6,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
650 DATA FFF1,0,8C,FF,FF,FF,BF,3F,1F,89,89,89,80,80,8A,8A,8A
660 DATA 45,36,5D,35,F,3,1,3,C0,12,C2,12,12,82,82,8C,2C
670 DATA FFD3,78,C6,C6,70,C,C6,7C,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
680 DATA FFF2,E0,FC,FE,FF,BF,3F,7F,3F,80,80,80,80,89,89,89,89
690 DATA 46,A0,B8,5C,BE,54,B4,EA,6C,C2,32,12,C2,32,12,12,C2
700 DATA FFD4,EE,D6,92,30,30,30,78,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
710 DATA FFF3,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,89,80,80,80,80,80,80,8A
720 DATA 47,52,EE,F4,78,D0,C0,E0,FC,82,12,12,12,62,62,60,1C
730 DATA FFD5,66,66,62,E6,C6,CC,78,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
740 DATA FFF4,F,E0,8E,E3,C9,ED,1E,7F,8A,A0,A0,A0,B0,B0,AB,B0
750 DATA 48,1C,3A,B4,19,E0,C7,5F,3F,80,60,60,60,60,80,80,60
760 DATA FFD6,E6,C6,C2,44,48,28,30,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
770 DATA FFF5,3F,F7,CF,3F,E0,FD,F3,F,B0,A0,B0,B0,AB,B6,B6,A6
780 DATA 49,7E,7F,FA,F5,6A,1A,40,D3,80,60,60,60,60,60,60,80
790 DATA FFD7,DA,DA,FA,FE,E6,86,C2,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
800 DATA FFF6,3F,3F,67,47,17,27,2F,E,8A,8A,8A,8A,8A,8A,8A,8B
810 DATA 4A,38,7E,B6,BB,3A,16,8B,81,80,80,60,60,60,60,60,60
820 DATA FFD8,C6,CE,70,30,78,CE,C6,0,F0,F0,F0,E0,30,20,20,F0
830 DATA FFF7,3E,3C,78,7F,7F,FF,FF,F,8B,8B,8B,5B,5B,5B,5B,45
840 DATA 4B,CE,5C,DE,5E,BA,15,8D,2,80,80,60,60,60,60,60,60
```

リスト続く

「またお便りください」とあったから、お便りしたのにボツだなんて……。バカヤローなんて暴言は吐きたくないので、読者のみなさんに報告だけさせてください。みなさん！　ぼくは大学生になりました。そして富山市民になりました。ついでにFM77AV40EXユーザーになりました。(富山県　ウルトラNEW7)‼ま、世の中いろんなことが起こるもんですからネ。そんな経験も将来、役に立つかも。とりあえず、congratulations！

```
850 DATA FFD9,C6,C6,64,2C,38,18,38,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,3Ø,2Ø,2Ø,FØ
860 DATA FFF8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,24,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,23,23,23,23
870 DATA 4C,AA,55,AA,AØ,93,5A,AE,AA,6Ø,6Ø,C6,C6,C6,C6,C6,C6
880 DATA FFDA,FE,86,CC,18,1Ø,66,FC,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,3Ø,2Ø,2Ø,FØ
890 DATA FFF9,Ø,33,FF,FF,FF,E7,DE,AD,23,23,23,23,23,2A,2A,2A
9ØØ DATA 4D,AA,BF,DC,D8,F8,78,D8,A8,AØ,AØ,AØ,EØ,AØ,AØ,EØ,DØ
91Ø DATA FFA1,18,3C,3C,1C,18,Ø,18,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,3Ø,FØ,2Ø,FØ
92Ø DATA FFFA,FC,FE,FE,FF,FF,BF,3F,7F,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,23,23,23,23
93Ø DATA 4E,AA,55,AA,B9,2B,42,89,AB,6Ø,6Ø,C6,C6,C6,C6,C6,C6
94Ø DATA FFBF,7C,E6,82,4C,18,Ø,18,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,3Ø,FØ,2Ø,FØ
95Ø DATA FFFB,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,23,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
96Ø DATA 4F,AA,F7,7B,37,3E,3F,3D,2A,AØ,EØ,AØ,AØ,EØ,EØ,AØ,DØ
97Ø DATA FFB1,3C,C,8,C,18,18,3C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
98Ø DATA FFFC,84,F1,EC,F2,F2,F3,FF,7B,2A,AØ,AØ,BØ,BØ,B4,BØ,AØ
99Ø DATA 5Ø,1B,6F,E6,FØ,AØ,4Ø,EØ,FØ,FØ,EØ,F5,E4,E5,F4,F4,E5
1ØØØ DATA FFB2,3C,C6,C2,E,18,62,FE,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
1Ø1Ø DATA FFFD,3F,EF,9F,FF,FD,73,8F,FC,BØ,AØ,BØ,B2,B2,B2,B2,BD
1Ø2Ø DATA 51,52,3B,37,D8,CD,5D,9,Ø,F4,EØ,E6,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,EØ
1Ø3Ø DATA FFB3,3C,C6,C2,1C,1A,C2,7C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
1Ø4Ø DATA FFFE,FF,7F,7F,3F,3F,27,F,17,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2B
1Ø5Ø DATA 52,6Ø,76,37,F,3,2,D,1F,FØ,EØ,F5,F4,E5,E4,F4,E5
1Ø6Ø DATA FFB4,18,18,6Ø,4C,CC,FE,18,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
1Ø7Ø DATA FFCØ,7,1F,3F,3F,3F,7F,7F,3F,2B,2B,2A,2B,2B,2F,2F,2D
1Ø8Ø DATA 53,26,BA,D9,D,5D,D4,D8,Ø,E4,EØ,E6,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,EØ
1Ø9Ø DATA FFB5,7E,66,EØ,F8,1C,6,7C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
11ØØ DATA 54,FF,EB,AD,7B,36,CA,AD,1D,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø
111Ø DATA FFB6,38,66,46,FØ,CC,C6,7C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
112Ø DATA 55,72,84,51,4,8Ø,8,Ø,Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,FØ,FØ
113Ø DATA FFB7,7E,C6,C4,C,1C,1Ø,18,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
114Ø DATA 56,BB,DE,BB,F4,DF,AB,63,8C,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø,6Ø
115Ø DATA FFB8,1C,72,C2,DC,62,C6,7C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
116Ø DATA 57,33,C8,Ø,A2,Ø,Ø,2,Ø,6Ø,6Ø,FØ,6Ø,FØ,FØ,6Ø,FØ
117Ø DATA FFB9,3C,46,62,3A,E,E6,7C,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
118Ø DATA 58,81,7F,43,53,5B,43,7F,FF,FØ,FØ,EØ,FØ,EØ,EØ,FØ,EØ
119Ø DATA FFBØ,1C,66,C2,C2,C6,E4,78,Ø,FØ,FØ,FØ,EØ,9Ø,DØ,DØ,FØ
12ØØ DATA 59,Ø,FE,Ø,EF,Ø,FE,FF,Ø,FØ,EØ,FØ,EØ,FØ,EØ,6Ø,FØ
121Ø DATA 5A,CD,FF,FF,77,73,4,6Ø,5,96,64,64,64,14,54,54,54
122Ø DATA 5B,7E,E3,BF,A5,A5,FD,C7,7E,A8,A8,A8,A8,A8,A8,A8,A8
123Ø DATA 7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
124Ø DATA 2C,3,3,3,3F,3F,3F,3,3,E2,E2,E2,E2,E2,E2,E2,E2
125Ø DATA 2D,3,3,3,1C,3F,5F,6Ø,7F,E2,E2,E2,52,52,5Ø,5Ø,5Ø
126Ø DATA 2E,CØ,CØ,CØ,FC,FC,FC,CØ,CØ,E2,E2,E2,E2,E2,E2,E2,E2
127Ø DATA 2F,CØ,CØ,CØ,38,FC,FA,6,FE,E2,E2,E2,42,42,4Ø,4Ø,4Ø
128Ø DATA 3Ø,8Ø,3F,6Ø,4F,59,59,58,58,FØ,FØ,FØ,EØ,FØ,FØ,EØ,FØ
129Ø DATA 31,59,59,59,59,4F,6Ø,3F,8Ø,FØ,EØ,FØ,EØ,EØ,FØ,EØ,FØ
13ØØ DATA 32,1,FC,6,F2,DA,DA,DA,5A,FØ,EØ,FØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ
131Ø DATA 33,1A,9A,DA,DA,F2,6,FC,1,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,FØ,EØ,FØ
132Ø DATA 34,Ø,Ø,7F,7F,7F,7F,7F,47,FØ,5Ø,5Ø,5Ø,4Ø,6Ø,BØ,9Ø
133Ø DATA 35,4F,5C,7E,5F,47,7F,Ø,Ø,BØ,BØ,3Ø,9Ø,AØ,BØ,2Ø,2Ø
134Ø DATA 36,Ø,Ø,FE,FE,FE,FE,FE,E2,FØ,5Ø,5Ø,4Ø,4Ø,6Ø,3Ø,AØ
135Ø DATA 37,F2,3A,7E,FA,E2,FE,Ø,Ø,BØ,9Ø,AØ,3Ø,AØ,9Ø,FØ,2Ø
136Ø DATA 38,3F,7F,7F,7F,7F,7F,3F,Ø,3Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,CØ,CØ,2Ø
137Ø DATA 39,Ø,1Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
138Ø DATA 3A,FE,F1,F9,FF,FF,FF,FE,Ø,3Ø,2F,2F,2Ø,2Ø,2Ø,CØ,2Ø
139Ø DATA 3B,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,2Ø,Ø,Ø,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,AØ,FØ,FØ
14ØØ DATA 3C,FF,55,AA,55,FF,7E,28,14,5Ø,4Ø,4Ø,4Ø,5Ø,5Ø,4Ø,4Ø
141Ø DATA 3D,28,14,28,14,28,14,28,55,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,EØ
142Ø DATA 3E,FF,55,AA,55,AA,55,AA,55,5Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø,4Ø
143Ø DATA 3F,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,6Ø,4Ø,4Ø,4Ø,6Ø,4Ø,4Ø,EØ
144Ø DATA FF98,Ø,Ø,Ø,F,1F,18,18,18,FØ,FØ,FØ,7Ø,5Ø,7Ø,7Ø,7Ø
145Ø DATA FF96,18,18,18,18,18,18,18,18,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø
146Ø DATA FF97,Ø,Ø,Ø,FF,FF,Ø,Ø,Ø,FØ,FØ,FØ,7Ø,5Ø,FØ,FØ,FØ
147Ø DATA FF9B,18,18,18,F8,FØ,Ø,Ø,Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,5Ø,FØ,FØ,FØ
148Ø DATA FF9A,18,18,18,1F,F,Ø,Ø,Ø,7Ø,7Ø,7Ø,7Ø,5Ø,FØ,FØ,FØ
149Ø DATA FF99,Ø,Ø,Ø,FØ,F8,18,18,18,FØ,FØ,FØ,7Ø,5Ø,7Ø,7Ø,7Ø
15ØØ DATA FF94,38,38,38,38,FE,7C,38,1Ø,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
151Ø DATA FF95,Ø8,ØC,FE,FF,FE,ØC,Ø8,ØØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
152Ø DATA 4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
153Ø DATA 5,12,5,12,5,12,5,12,5,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ
154Ø DATA FFDB,EE,77,BB,DD,EE,77,BB,DD,5Ø,5Ø,5Ø,5Ø,5Ø,5Ø,5Ø,5Ø
155Ø DATA FFDC,A8,4Ø,A8,4Ø,A8,4Ø,A8,4Ø,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ,EØ
156Ø DATA FFDD,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,1Ø,Ø,Ø,FØ,9Ø,FØ,FØ,FØ,9Ø,FØ,FØ
157Ø DATA FFDE,Ø,Ø,8,1C,8,Ø,Ø,Ø,FØ,7Ø,7Ø,AØ,7Ø,FØ,FØ,FØ
158Ø DATA 5C,Ø,Ø,Ø,4,Ø,Ø,Ø,Ø,FØ,FØ,FØ,7Ø,FØ,FØ,FØ,FØ
159Ø DATA 5D,55,AA,55,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,4Ø,4Ø,4Ø,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
16ØØ DATA FF81,7,1F,3E,78,73,FF,FF,FE,FØ,FØ,FØ,FØ,EØ,FØ,FØ,FØ
```

すみません。ここ、ポップロードですか。なにしろ初めてなもんで。あっ、そうそう、ここにZ80っていうのがちょくちょく顔を出してると思うんですけど、どーこ行っちゃったんだろうな。あいつ、顔長いからなー。Z80ともどもよろしくお願いします。(岩手県　Z80Bダックスポニー)‼顔長いって、どのくらい長いっていうの？　もしかして君は胴が長かったりして。

```
1610 DATA FF82,FF,FF,FF,7F,7F,3F,E,5,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
1620 DATA FF83,FØ,FC,3E,9F,CF,C7,7,47,FØ,FØ,FØ,EØ,FØ,FØ,FØ,EØ
1630 DATA FF84,F3,FF,FF,E3,9D,76,FE,FF,EØ,FØ,FØ,FØ,EØ,FØ,FØ,FØ
1640 DATA FF85,D,1B,3B,77,77,F7,FB,DC,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,EØ
1650 DATA FF86,E7,FB,6F,77,3F,3F,1F,3,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,EØ
1660 DATA FF87,FF,FF,FF,FF,FE,C1,3F,EØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,7Ø,7Ø,7F
1670 DATA FF88,FF,FD,3B,3B,F,8Ø,EØ,FF,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F9,EØ
1680 DATA FF89,Ø,7,1F,3F,BF,FF,FC,F8,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
1690 DATA FF8A,F3,FØ,E9,EF,FF,FF,7F,61,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
1700 DATA FF8B,Ø,EØ,F8,FC,FE,3E,1F,CF,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
1710 DATA FF8C,FF,7F,3F,FF,FE,FE,EC,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
1720 DATA FF8D,5E,37,7F,7F,67,99,FE,E3,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,7Ø,7Ø,FØ
1730 DATA FF8E,FF,BF,DC,DC,FØ,1,7,8F,FØ,F8,F8,F8,F8,F8,F9,E7
1740 DATA FF8F,FØ,78,B8,BC,DC,DE,3E,FE,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,EØ
1750 DATA FF9Ø,FE,E6,DC,FC,C8,F8,FØ,CØ,FØ,EØ,FØ,EØ,FØ,FØ,EØ,EØ
1760 DATA FF91,6C,FA,FE,FE,7C,38,1Ø,Ø,9Ø,DØ,9Ø,DØ,AØ,DØ,AØ,FØ
1770 DATA 1ØØ
1780 '
1790 '   SPRITE
1800 '
1810 DATA ØF,1F,1F,3F,3F,13,ØD,2E,33,38,17,ØF,Ø8,Ø7,Ø8,3E,FØ,C8,E8,FC,FC,C8,BØ,7
Ø,C8,1C,EE,F2,2Ø,CC,3C,7Ø
1820 DATA ØF,1F,1F,3F,3F,13,ØD,ØE,13,38,77,4F,Ø4,33,3C,ØE,FØ,C8,F8,FC,FC,C8,BØ,7
4,CC,1C,E8,FØ,1Ø,EØ,1Ø,7C
1830 DATA Ø7,1F,1F,3F,3C,35,33,1B,Ø1,ØE,ØF,1F,ØC,17,38,1C,FØ,E8,F4,FC,38,CØ,DØ,D
8,EØ,ØØ,D8,D8,2Ø,CC,3C,7Ø
1840 DATA Ø7,1F,1F,3F,3C,35,33,1B,Ø1,ØE,1F,1C,1C,ØF,ØE,ØF,FØ,E8,F4,FC,38,CØ,DØ,D
8,EØ,ØØ,EØ,FØ,7Ø,EØ,ØØ,FØ
1850 DATA ØF,1F,1F,38,37,15,ØD,ØF,12,38,77,4F,Ø4,33,3C,ØE,FØ,C8,E8,FC,1C,A8,BØ,F
4,4C,1C,E8,FØ,1Ø,EØ,1Ø,7C
1860 DATA ØF,1F,1F,38,37,15,ØD,2F,33,38,17,ØF,Ø8,Ø7,Ø8,3E,FØ,C8,F8,FC,ØC,A8,BØ,F
Ø,C8,1C,EE,F2,2Ø,CC,3C,7Ø
1870 DATA ØF,17,2F,3F,1C,Ø3,ØB,1B,Ø7,ØØ,1B,1B,Ø4,33,3C,ØE,EØ,F8,F8,FC,3C,AC,CC,D
8,8Ø,7Ø,FØ,F8,3Ø,E8,1C,38
1880 DATA ØF,17,2F,3F,1C,Ø3,ØB,1B,Ø7,ØØ,Ø7,ØF,ØE,Ø7,ØØ,ØF,EØ,F8,F8,FC,3C,AC,CC,D
8,8Ø,7Ø,F8,38,38,FØ,7Ø,FØ
1890 DATA Ø7,1F,1F,3F,1F,3F,1F,2F,2F,37,11,ØA,Ø5,ØF,ØØ,3E,EØ,F8,F8,FC,FC,FC,F8,F
8,FØ,F4,6E,52,BØ,EC,1C,38
1900 DATA Ø7,1F,1F,3F,3F,3F,1F,1F,ØF,2F,76,4A,ØD,37,38,1C,EØ,F8,F8,FC,F8,FC,F8,F
4,F4,EC,88,5Ø,AØ,FØ,ØØ,7C
1910 DATA Ø7,1F,1F,3F,3F,3C,3B,1B,31,6E,6F,57,18,23,38,ØC,FØ,F8,F8,FC,38,CØ,DØ,D
8,EØ,ØØ,D8,D8,2Ø,FØ,ØC,78
1920 DATA Ø7,1F,1F,3F,3F,1C,3B,3B,61,5C,1E,ØE,ØØ,1D,Ø7,ØF,FØ,F8,F8,FC,38,CØ,DØ,D
8,EØ,ØØ,BØ,9Ø,6Ø,FØ,ØØ,EØ
1930 DATA Ø7,1F,1F,3C,3B,15,35,2F,13,38,77,4B,ØC,37,38,1C,EØ,F8,F8,FC,1C,AC,A8,F
4,CC,1C,E8,DØ,2Ø,FØ,ØØ,7C
1940 DATA Ø7,1F,1F,3C,3B,15,15,2F,32,38,17,ØB,Ø4,ØF,ØØ,3E,EØ,F8,F8,FC,1C,A8,AC,F
4,48,AC,EE,D2,3Ø,EC,1C,38
1950 DATA ØF,1F,1F,3F,1C,Ø3,ØB,1B,Ø7,ØØ,1B,1B,Ø4,ØF,3Ø,1E,EØ,F8,F8,FC,FC,3C,DC,D
8,8C,76,F6,EA,18,C4,1C,3Ø
1960 DATA ØF,1F,1F,3F,1C,Ø3,ØB,1B,Ø7,ØØ,ØD,Ø9,Ø6,ØF,ØØ,Ø7,EØ,F8,F8,FC,FC,38,DC,D
C,86,3A,78,7Ø,ØØ,B8,EØ,FØ
1970 DATA 1Ø,2Ø,2Ø,4Ø,4Ø,2C,32,51,4C,47,28,1Ø,17,Ø8,37,41,Ø8,34,14,Ø2,Ø2,34,48,8
8,34,E2,11,ØD,DE,32,C2,8C
1980 DATA 1Ø,2Ø,2Ø,4Ø,4Ø,2C,12,11,2C,47,88,BØ,7B,4C,43,31,Ø8,34,Ø4,Ø2,Ø2,34,4C,8
A,32,E2,14,Ø8,E8,1Ø,EC,82
1990 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,43,4A,4C,24,1E,11,1Ø,2Ø,13,28,47,23,Ø8,14,ØA,Ø2,C4,38,28,2
4,18,F8,24,24,DC,32,C2,8C
2000 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,43,4A,4C,24,1E,11,2Ø,23,23,1Ø,11,1Ø,Ø8,14,ØA,Ø2,C4,38,28,2
4,18,FØ,1Ø,Ø8,88,1Ø,FØ,Ø8
2010 DATA 1Ø,2Ø,2Ø,47,48,6A,12,1Ø,2D,47,88,BØ,7B,4C,43,31,Ø8,34,14,Ø2,E2,54,4C,Ø
A,B2,E2,14,Ø8,E8,1Ø,EE,82
2020 DATA 1Ø,2Ø,2Ø,47,48,2A,32,5Ø,4C,47,68,1Ø,17,Ø8,37,41,Ø8,34,Ø4,Ø2,F2,54,48,Ø
8,34,E2,11,ØD,DE,32,C2,8C
2030 DATA 1Ø,28,5Ø,4Ø,23,1C,14,24,18,1F,24,24,3B,4C,43,31,18,Ø4,Ø4,Ø2,C2,52,32,2
4,78,88,Ø8,Ø4,C8,14,E2,C4
2040 DATA 1Ø,28,5Ø,4Ø,23,1C,14,24,18,ØF,Ø8,1Ø,11,Ø8,ØF,1Ø,18,Ø4,Ø4,Ø2,C2,52,32,2
4,7C,88,Ø4,C4,C4,Ø8,88,Ø8
2050 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,2Ø,4Ø,2Ø,5Ø,5Ø,48,2E,15,ØA,1Ø,3F,41,18,Ø4,Ø4,Ø2,Ø2,Ø2,Ø4,Ø
4,ØC,ØA,91,AD,4E,12,E2,C4
2060 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,4Ø,4Ø,2Ø,2Ø,3Ø,5Ø,89,B5,72,48,47,23,18,Ø4,Ø4,Ø2,Ø4,Ø2,Ø4,Ø
A,ØA,12,74,A8,5Ø,Ø8,FC,82
2070 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,4Ø,43,44,24,4E,91,9Ø,A8,67,5C,47,33,Ø8,Ø4,Ø4,Ø2,C4,38,28,2
4,18,F8,24,24,D8,ØC,F2,84
2080 DATA 18,2Ø,2Ø,4Ø,4Ø,23,44,44,9E,A3,61,11,1F,22,18,1Ø,Ø8,Ø4,Ø4,Ø2,C4,38,28,2
4,18,FØ,48,68,9Ø,Ø8,FØ,1Ø
```

リスト続く

5月号のニュー・ポプコミュニティで「なんちゅうやっつやねん」にのせていただき、どうもありがとうございました。それも5月号は、5周年記念という貴重な号だったので、とてもうれしかったです。これからもどんどん送りますので、よろしくお願いします。(福岡県　玉川理人)‼今度、2コマまんがもやってますから、よかったら、どうぞ。

```
2090 DATA 18,20,20,43,44,2A,4A,50,2C,47,88,B4,73,48,47,23,18,04,04,02,E2,52,54,0
A,32,E2,14,28,D0,08,FC,82
2100 DATA 18,20,20,43,44,2A,2A,50,4D,47,28,14,0B,10,3F,41,18,04,04,02,E2,54,52,0
A,B4,E2,11,2D,CE,12,E2,C4
2110 DATA 10,20,20,40,23,1C,14,24,18,1F,24,24,1B,30,4F,21,18,04,04,02,02,C2,22,2
4,72,89,09,15,E6,3A,E2,CC
2120 DATA 10,20,20,40,43,1C,14,24,18,0F,12,16,09,10,0F,08,18,04,04,02,02,C4,22,2
2,79,C5,86,88,F8,44,18,08
2130 DATA 03,0F,0E,01,01,03,01,00,00,00,01,01,0D,1C,1F,0F,E0,F8,38,D8,D0,E6,9C,7
0,0C,DC,DC,DE,EE,1E,FC,F0
2140 DATA 00,01,03,07,07,0F,0F,0F,0F,07,07,07,01,02,07,1F,00,F8,F8,FC,BC,3C,3E,1
E,1E,8E,8E,8E,8D,0B,87,9E
2150 DATA 00,01,07,0F,06,01,01,00,00,01,01,03,08,19,1F,00,00,E0,F0,38,D8,EC,EC,8
C,36,7A,72,B6,34,F4,E0,10
2160 DATA 01,03,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F8,FC,C0,20,E0,F0,F0,F
0,60,60,70,30,20,10,38,E8
2170 DATA 00,00,00,00,00,03,07,07,07,07,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,E
0,E0,E0,C0,00,00,00,00,00
2180 DATA 00,00,07,0F,1F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,1F,0F,07,00,00,00,00,E0,F0,F8,FC,FC,F
C,FC,FC,FC,F8,F0,E0,00,00
2190 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,0F,F0,FC,FE,FE,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F0
2200 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2210 DATA FF,FF,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,FF,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
2220 DATA FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,03,03,03,03,03,0
3,03,03,03,03,03,03,03,03
2230 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,FF,FF
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,03,03,03,03,03,03,03,0
3,03,03,03,03,03,03,FF,FF
2250 DATA 00,07,1F,1C,03,03,07,02,7D,FB,F7,21,06,0F,06,01,00,C0,E0,E0,60,9C,70,0
8,DC,BC,BC,D8,38,F8,E0,10
2260 DATA 07,0F,0F,0F,1E,1E,1E,1E,1E,0E,0E,0E,08,06,0E,1C,F0,F0,F0,E0,E0,E0,F0,7
0,70,38,3C,1C,1E,0C,02,1E
2270 DATA 00,07,1F,1E,09,07,07,03,00,1B,F7,F7,07,03,0C,0F,00,E0,F0,70,B8,B8,D8,9
C,2C,76,77,77,B6,B2,72,E2
2280 DATA 00,03,07,07,0F,00,03,07,07,07,03,03,03,00,07,0E,04,F0,F0,C0,30,78,B8,B
8,9C,1A,1B,0B,01,81,80,00
2290 DATA 00,00,10,08,00,03,33,06,01,01,00,02,05,04,1D,09,00,00,00,00,E0,F0,B0,3
0,8C,78,04,EE,2E,C7,CE,FE
2300 DATA 00,01,01,03,07,07,0F,0F,1E,1E,3C,38,38,04,7C,18,7C,80,F8,FC,FC,BC,38,7
8,70,70,70,78,3C,32,0F,1C
2310 DATA 00,60,30,01,01,37,07,02,00,03,07,06,06,03,00,00,00,00,40,F0,F0,D8,18,D
C,EC,6E,0E,27,77,F3,E2,16
2320 DATA 00,00,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,64,90,FC,F8,C0,38,78,7
8,70,30,38,38,18,08,14,3C
2330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,38,7F,7F,10,00,00,00,00
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,30,7F,7F,18,00,00,00
2350 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"────────  YUSHA  ────────";
2360 PRINT" ツ  ツ ツツツ ツツツ ツ ツ ツ   ツ ツツツ"
2370 PRINT" ツツ ツ ツンン   ツ ツ ツ ツツ ツツ ンツン"
2380 PRINT" ツツツツ ツツツ  ツン ツ ツ ツツツツツ  ツ"
2390 PRINT" ツンツツ ツンン ツン  ツ ツ ツツツツツ  ツ"
2400 PRINT" ツ ンツ ツツツ ツツツ ツツツ ツンツンツ ツツツっくん"
2410 PRINT" ン  ン ンンン ンンン ンンン ン ン ン ンンン"
2420 PRINT"──────  DENSETSU  ──────"
2430 LOCATE 8,12:PRINT"┌──────────┐"
2440 LOCATE 8,13:PRINT"│          │"
2450 LOCATE 8,14:PRINT"│  GAME START │"
2460 LOCATE 8,15:PRINT"│          │"
2470 LOCATE 8,16:PRINT"│  MAKE CHARA │"
2480 LOCATE 8,17:PRINT"│          │"
2490 LOCATE 8,18:PRINT"└──────────┘"
2500 Y=14:FL$="":NA$(0)="":NA$(1)=""
2510 LOCATE 10,Y:PRINT"+"
2520 S=STICK(0):IF S=5 AND Y=14 THEN LOCATE 10,Y:PRINT" ":Y=16
2530 IF S=1 AND Y=16 THEN LOCATE 10,Y:PRINT" ":Y=14
2540 IF NOTSTRIG(0) THEN 2510
2550 IF Y=14 THEN 2930
2560 FOR I=13 TO 17:LOCATE 9,I:PRINTSPC(14):NEXT
2570 LOCATE 9,13:PRINT" INPUT NAME":K=1
2580 ON K GOTO 2590,2600
```


この１年間でパソコンを買った友人は多いが、みんなゲームばかりしていると聞くと、がっかりしてしまう。みんな「プログラミングの勉強をする」といっていたのに……ね。編集部Ｓ氏へ。４月１日よりビール園１Ｆクラシックホールに新メニュー「チーズアラカルト」が加わり、「アイヌネギの入ったソーセージ」は「行者ニンニクの……」と名前が変わりました。それにしてもここ数カ月で、ビール園は有名になりました。(北海道　V.Sugar)

```
2590 LOCATE10,14:PRINT" bpr":LOCATE10,15:PRINT"acqs":LOCATE10,16:PRINT"dftv":LOC
ATE10,17:PRINT"eguw":GOTO 2610
2600 LOCATE10,14:PRINT"hjxz":LOCATE10,15:PRINT"iky{":LOCATE10,16:PRINT"ln¦~":LOC
ATE10,17:PRINT"mo}@"
2610 LOCATE 16,16:PRINT"________"
2620 IF INKEY$<>"" THEN 2620
2630 X=15:FOR I=0 TO 7:N$(I)="":NEXT
2640 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2640
2650 IF A$=CHR$(8) AND X>15 THENLOCATE X,16:PRINT"_":X=X-1:N$(X-15)="":GOTO 2640
ELSEIFA$=CHR$(8) THEN LOCATE X+1,16:PRINT"_":X=15:N$(X-15)="":GOTO 2640
2660 IF A$=CHR$(13) THEN 2720
2670 IF A$=CHR$(27) THEN 2350
2680 IF NOT(A$>="A" AND A$<="Z" OR A$=" " OR A$="!"OR A$="?")THEN 2640
2690 X=X+1:IF X>23 THEN X=22
2700 LOCATE X,16:PRINTA$:N$(X-16)=A$:IF X>22 THEN X=21
2710 GOTO 2640
2720 FOR I=0 TO 7:NA$(K-1)=NA$(K-1)+N$(I):NEXT
2730 IF K=1 THEN K=2:GOTO 2580
2740 FOR I=13 TO 17:LOCATE 9,I:PRINTSPC(14):NEXT
2750 LOCATE 9,13:PRINT"  FILE NAME":LOCATE 9, 16:PRINT"  __________"
2760 X=10:FOR I=0 TO 8:FI$(I)="":NEXT
2770 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2770
2780 IF A$=CHR$(8) AND X>10 THEN LOCATE X,16:PRINT"_":X=X-1:FI$(X-10)="":GOTO 27
70ELSEIFA$=CHR$(8)THENLOCATEX+1,16:PRINT"_":X=10:N$(X-10)="":GOTO 2770
2790 IF A$=CHR$(13) THEN 2850
2800 IF A$=CHR$(27) THEN 2350
2810 IF NOT(A$>="A" AND A$<="Z") THEN 2770
2820 X=X+1:IF X>19 THEN X=18
2830 LOCATE X,16:PRINTA$:FI$(X-11)=A$:IF X>18 THEN X=17
2840 GOTO 2770
2850 FOR I=0 TO 8:FL$=FL$+FI$(I):NEXT:FL$=FL$+".NDT"
2860 RESTORE 2870:FOR I=0 TO 1:FOR V=0 TO 5:READ CN(I,V):NEXT V,I:IT$="000000000
0":ST$="0000"
2870 DATA 1,30,15,13,0,0, 1,30,13,11,10,0
2880 OPEN FL$ FOR OUTPUT AS#1
2890 FOR I=0 TO 1:PRINT #1,NA$(I):NEXT
2900 FOR I=0 TO 1:FOR V=0 TO 5:PRINT #1,CN(I,V):NEXTV,I
2910 PRINT #1,IT$:PRINT #1,ST$
2920 CLOSE #1:GOTO 2350
2930 RUN"NEZU-2"
```

BASICプログラム"NEZU-2"

```
10 CLS:CLEAR2000:DEFINTA-Z:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:I=17:DIM MP$(29),I
N$(16),NO(16),LN$(I),LO(I),LC(I,2)
20 DEFFNX(S)=VAL(MID$("112111011",S,1))-1:DEFFNY(S)=VAL(MID$("011121111",S,1))-1
:B1$="T06V15A64":B2$="TOV15A64"
30 DEFFNR(S)=VAL(MID$("112233444",S,1))-1:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):R=RND(-
TIME)
40 INPUT"INPUT FILE NAME";FL$:FL$=LEFT$(FL$,8)+".NDT":CLS
50 OPENFL$FORINPUTAS#1
60 FORI=0TO1:INPUT#1,NA$(I):NEXT
70 FORI=0TO1:FORV=0TO5:INPUT#1,CN(I,V):NEXTV,I
80 INPUT #1,IT$:INPUT#1,ST$:CLOSE#1
90 FORI=0TO16:READIN$(I),NO(I):NEXT
100 DATA"",0,CRYSTAL,9,SWORD,6,ROD,4,STONE,0,"",0,"",0,HAMMER,7,S-KEY,10,AMULET,
5,STONE,0,"",0,"",0,SHIELD,2,WATER,1,STONE,0,STONE,0
110 FORI=1TO4:READSQ:READXQ(SQ),YQ(SQ):NEXT
120 DATA1,25,17,3,28,17,4,25,20,5,28,20
130 FORI=1TO4:READNQ(I):NEXT
140 DATA1,3,4,5
150 FORI=1TO10:READNJ$(I):NEXT
160 DATASWORD,SHIELD,G CROSS,ROD,AMULET,WATER,HAMMER,IMODANGO,CRYSTAL,S-KEY
170 LOCATE1,1:PRINTSTRING$(14,"ロ"):FORI=2TO11:LOCATE1,I:PRINT"ロ"SPC(12)"ロ":NEXT:
LOCATE1,12:PRINTSTRING$(14,"ロ")
180 LOCATE16,0:PRINT"┌──────────┐":FORI=1TO4:LOCATE 16,I:PRINT"│
│":NEXT:LOCATE16,5:PRINT"└──────────┘"
190 LOCATE16,6:PRINT"┌──────────┐":FORI=7TO12:LOCATE16,I:PRINT"│
│":NEXT:LOCATE16,13:PRINT"└──────────┘"
200 LOCATE0,14:PRINT"┌──────────────────────┐":FORI=15TO21:LOCATE 0,I:PRINT"│
            │":NEXT:LOCATE 0,22:PRINT"└──────────────────────┘"
210 LOCATE24,14:PRINT"┌────┐":FORI=15TO21:LOCATE24,I:PRINT"│    │":NEXT:LOCATE
24,22:PRINT"└────┘"
220 RESTORE230:FORI=0TO 5:READA$:LOCATE17,I+7:PRINTA$:NEXT
230 DATA LEVEL ... 000,HIT-P ... 000,ATC-P ... 000,ARM-C ... 000,MAG-P ... 000,E
XPER   00000
```

リスト続く

ちょっと古いが、『リバイバー』で、マウスのABボタンを同時に作動させると、MUSIC MODEに！　全21曲選べます。(熊本県　漢和辞典)●バイトを始めたおかげでゲームソフトを買う金はできたが、そのゲームをやる時間がなくなってしまった……。つらい。(茨城県・ビブレ88) ‼金とヒマはだれでもほしいものです。

```
240 FORI=ØTO17:READ LN$(I):FORV=ØTO2:READLC(I,V):NEXT:READLO(I):NEXT
25Ø DATA SLIM,6,13,8,7,GOBLIN,7,14,1Ø,11,KOKKO,1Ø,15,14,2, STIRGE,16,2Ø,16,5,KOB
OLD,22,23,15,11,JERRY,24,24,2Ø,14
26Ø DATA KRAKEN,36,31,25,15,ISOGIN,28,28,22,2,OBAKE,34,26,22,7, R-SLIM,32,32,3Ø,
8,S-MAN,36,33,32,15,ZOMBIE,3Ø,31,3Ø,7
27Ø DATA SUMO,38,33,24,11,IWAO,53,35,25,6,PYONKO,36,31,22,9, HONE,52,4Ø,37,15,W-
SLIM,57,39,38,14,GAZER,62,43,47,5
28Ø FORI=1TO4:IFMID$(ST$,I,1)="1"THENLOCATEXQ(NQ(I)),YQ(NQ(I)):PRINT"ーイ"+CHR$(29
)+CHR$(29)+CHR$(31)+"アウ"
29Ø NEXT
3ØØ LOCATE25,15:PRINT"STONE":SC=1:SA=15:CS=1:GOTO 136Ø
31Ø '
32Ø '
33Ø PLAY"T155S1M14999O4L4EED8E8G8EE8EEE8E8","T155S1O5L4EED8E8G8EE8EEE8E8","T155V
13O3L2DEGF+
34Ø IFPLAY(Ø)THEN34Ø
35Ø ONSTRIGGOSUB1Ø3Ø
36Ø STRIG(Ø)OFF:FORI=Ø TO 31:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:FORI=2TO11:LOCATE 2,I:PRINT
SPC(12):NEXT
37Ø LOCATE3,3:PRINT"`bpr  hjxz":LOCATE3,4:PRINT"acqs  iky{":LOCATE3,5:PRINT"dftv
  ln¦~":LOCATE3,6:PRINT"eguw  ho}@"
38Ø LOCATE3,9:PRINT"CHARACTOR":LOCATE6,1Ø:PRINT"SET"
39Ø IFPLAY(Ø)THEN39Ø
4ØØ X=3:CO=15:K=Ø
41Ø S=STICK(Ø)
42Ø PUTSPRITEØ,(X*8,23),CO,4Ø:PUTSPRITE1,(X*8+16,23),CO,41:PUTSPRITE2,(X*8,39),C
O,42:PUTSPRITE3,(X*8+16,39),CO,43
43Ø IFS=3ANDX=3THENX=9:K=Ø:CO=15ELSEIFS=7ANDX=9THENX=3:K=Ø:CO=15
44Ø K=K+1:IFK=1ØTHENK=Ø:PLAY"TV14O6A64","TV13O5A64":IFCO=15THENCO=ØELSECO=15
45Ø IFINKEY$=CHR$(27)THENGOSUB271Ø
46Ø IFNOTSTRIG(Ø)THEN41Ø
47Ø IFX=9THENCH=1:GOTO49ØELSECH=Ø
48Ø A1$="`bpr":A2$="acqs":A3$="dftv":A4$="eguw":GOTO 5ØØ
49Ø A1$="hjxz":A2$="iky{":A3$="ln¦~":A4$="mo}@"
5ØØ LOCATE23,4:PRINTSPC(7):LOCATE18,1:PRINTA1$:LOCATE18,2:PRINTA2$:LOCATE18,3:PR
INTA3$:LOCATE18,4:PRINTA4$:LOCATE23,4:PRINTNA$(CH)
51Ø GOSUB 239Ø
52Ø FORI=ØTO31:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:FORI=11TO2STEP-1:LOCATE 2,I:PRINTSPC(12):
NEXT:X=4:Y=4
53Ø IFPLAY(Ø)THEN 53Ø
54Ø '
55Ø PLAY"O4TL64V14DFBEGFV13GFV12GF","O6TL64V13DFBEGFV12GFV11GF","O3TV13L64CO2CO3
CO2CV12GFV11GFV1ØGF"
56Ø FORI=11TO2STEP-2:LOCATE2,I:PRINTSPC(12):NEXT:FORI=1ØTO2STEP-2:LOCATE2,I:PRIN
TSPC(12):NEXT
57Ø FORV=ØTO4:FORI=ØTO 5:LOCATEI*2+2,V*2+2:PRINTMA$(VAL("&H"+MID$(MP$(SA),V*6+I+
1,1))):NEXTI,V
58Ø PUTSPRITEØ,(X*16+16,Y*16+15-UK),15,D*2+S1+CH*8:PUTSPRITE 1,(X*16+16,Y*16+15-
UK),1,D*2+S1+CH*8+16:STRIG(Ø)ON
59Ø A=SH(VAL("&H"+MID$(MP$(SA),Y*6+X+1,1))):IFA=2GOTO151Ø
6ØØ S=STICK(Ø):IFS=ØTHEN67ØELSETA=Ø
61Ø X=X+FNX(S):Y=Y+FNY(S):IFX>5 ORY<ØORX<ØORY>4GOTO 72Ø
62Ø A=SH(VAL("&H"+MID$(MP$(SA),Y*6+X+1,1))):IFA=1THEN X=X-FNX(S):Y=Y-FNY(S):GOSU
B27ØØ
63Ø ON S1+1 GOSUB 268Ø,269Ø
64Ø SWAPS1,S2:D=FNR(S)
65Ø V=6144+(X*2+2)+(Y*2+2)*32:IFVPEEK(V)=164THENUK=7ELSEUK=Ø
66Ø IFTW(X,Y)=1GOTO19ØØ
67Ø A=SH(VAL("&H"+MID$(MP$(SA),Y*6+X+1,1))):IFA=2GOTO151Ø
68Ø GOSUB245Ø
69Ø IFMID$(MP$(SA),Y*6+X+1,1)="A"ANDTA=Ø GOTO 83Ø
7ØØ I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENGOSUB177Ø
71Ø GOTO6ØØ
72Ø PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):PUTSPRITE1,(Ø,2Ø9)
73Ø IFY<ØTHENSA=SA-6:IFSA<ØANDSC=4THENGOSUB133Ø:SC=1:SA=16:X=3:Y=4:GOTO136ØELSEY
=4:IFSA<ØTHENSA=29+((SA+1)MOD6):GOTO55ØELSE55Ø
74Ø IFX>5THENSA=SA+1:X=Ø:IFSAMOD6=ØTHENSA=SA-6:GOTO55ØELSE55Ø
75Ø IFY>4THENSA=SA+6:IFSA>29AND SC=2THENGOSUB133Ø:SC=1:SA=6:X=1:Y=3:GOTO136ØELSE
Y=Ø:IFSA>29THENSA=Ø+(SAMOD6):GOTO55ØELSE55Ø
76Ø IFX<ØTHENSA=SA-1:X=5:IFSAMOD6=5ORSAMOD6=-1THENSA=SA+6:GOTO55ØELSE55Ø
77Ø LOCATE14,18:PRINT"┌────┐":LOCATE14,19:PRINT"│    │":LOCATE14,2Ø:PRINT"│
 │"
78Ø LOCATE 14,21:PRINT"└────┘"
79Ø LOCATE17,19:PRINT"はい":LOCATE17,2Ø:PRINT"いいえ":EA=2:LOCATE15,19:PRINT"+"
8ØØ W=STICK(Ø):IFW=1THENLOCATE15,2Ø:PRINT" ":LOCATE15,19:PRINT"+":EA=2
```

お久しぶりです、‼さん。4月25日に『イースII』を買って、5月4日に解き終わりました。ざっと所要時間は12時間ぐらい。アナログカラーで、アニメーション効果バツグンでしたよっ！ 話は変わって、今度98を買ったので、もうすぐCGを送ります。よろしく。(滋賀県　三鷹ひかる) ‼CGのほう、よろしくお願いします。

```
810 IFW=5THENLOCATE15,19:PRINT" ":LOCATE15,20:PRINT"+":EA=1
820 IFSTRIG(0)THENGOSUB2420:RETURNELSE 800
830 IFSC=4ANDSA=11THENGOSUB1550:GOTO600
840 IFSC=6THEN1820
850 STRIG(0)OFF:BEEP:PLAYB1$,B2$:LOCATE9,18:PRINTSPC(6)
860 LOCATE5,16:PRINT"ｴｶ":LOCATE5,17:PRINT"ｵｷ":LOCATE2,19:PRINT"たからば こだ !":H=(Y-1
)*6+X
870 LOCATE2,20:PRINT"あけますか?":GOSUB770
880 TA=1:IFEA=1THENSTRIG(0)ON:GOTO600
890 IFNO(H)=0THEN1620
900 IFMID$(IT$,NO(H),1)="1"THENLOCATE2,18:PRINT"からっぱ だ !":GOTO 950
910 LOCATE2,18:PRINTCHR$(34)+IN$(H)+CHR$(34)+"を みつけた!!"
920 IT$=LEFT$(IT$,NO(H)-1)+"1"+RIGHT$(IT$,10-NO(H))
930 FORI=0TO1:IFH=2THENCN(I,2)=CN(I,2)+CN(I,0)ELSEIFH=13THENCN(I,3)=CN(I,3)+CN(I
,0)
940 NEXT
950 FORV=0TO2999:NEXT:GOSUB2390:LOCATE2,20:PRINT"HIT SPACE KEY!"
960 IFNOTSTRIG(0)THEN960
970 STRIG(0)ON:GOSUB2420:GOTO600
980 '
990 '
1000 '
1010 '
1020 '
1030 GH=FNP(X*2+2,Y*2):GF=FNP(X*2+2,Y*2+2):STRIG(0)OFF
1040 IFGH=204ANDD=0THEN1050ELSEIFGH=168ANDD=0THEN1460ELSEIFSC=1ANDSA=8ANDX=1ANDY
=2ANDD=0THEN1670ELSEIFGH=172ANDD=0THEN1700ELSEIFGF=208THEN2630ELSESTRIG(0)ON:RET
URN
1050 LOCATE9,18:PRINTSPC(8):ON (Y-2)*6+X+1GOTO 1060,1070,1080,1060,1090,1060,106
0,1130,1150,1160,1170,1060,1060,1180,1190,1200,1260
1060 STRIG(0)ON:RETURN
1070 M$(0)="まぁ てきとうに やってくれや":M$(1)="じ ゃあね!":M$(2)="E":GOTO 1270
1080 M$(0)="ねぇねぇ しってるぅ?":M$(1)="ねず みっくんって いもだ んご が ":M$(2)="だ いすきだ ったんだ って!":M$(
3)="E":GOTO 1270
1090 IFCN(0,0)>5ANDCH=0GOTO 1110
1100 M$(0)="なんだ ?":M$(1)="きさまが このくにを まもるって!?":M$(2)="わらわせるない くきゃきゃきゃきゃ!!!":M$(3
)="しかし もうちっと つよくなったら":M$(4)="いいこと おしえてやるぜ !":M$(5)="E":GOTO 1270
1110 M$(0)="おお あんときの やつか":M$(1)="おめぇ つよくなったんだ ってな!":M$(2)="よし いいことを おしえたろう!":M$(
3)="じ つは このねず みのくにの"
1120 M$(4)="ど こかの"+CHR$(151)+"のし"+CHR$(224)+"に G CROSSを":M$(5)="う"+CHR$(242)+"たん
じ ゃ もってってくだ せい":M$(6)="E":GOTO 1270
1130 IFMID$(IT$,10,1)="0"THENM$(0)="かぎ が かかっている...":M$(1)="E":GOTO 1270
1140 GOSUB1330:SC=2:SA=26:X=3:Y=4:RETURN1360
1150 M$(0)="うにょにょにょにょにょにょおおおおだ !":M$(1)="E":GOTO1270
1160 M$(0)="この ねず みのくにには":M$(1)="ねず みっくんの はかが ある":M$(2)="あんたも いってみてはど うかな":M$(3)
="E":GOTO1270
1170 M$(0)="おめぇ 「ねず みっくん の いし」を":M$(1)="もってるか それを 4つあつめねいと":M$(2)="ど うにもならないらしいぜ
 !":M$(3)="E":GOTO1270
1180 M$(0)="うにょおおおだ ":M$(1)="E":GOTO1270
1190 M$(0)="うおおぉぉ ちきしょおおぉぅ!":M$(1)="MONSTERが うろつきはじ めて":M$(2)="そとへ 1ぽ も で られねぇ"
:M$(3)="ちっきしょしょしょおおぉぉおおうう!!":M$(4)="E":GOTO1270
1200 IF CH=1 THEN 1220
1210 M$(0)="........":M$(1)="E":GOTO1270
1220 IFMID$(IT$,9,1)="1"THEN1240
1230 M$(0)="CRYSTALさえ あれば ...":M$(1)="E":GOTO1270
1240 LOCATE1,15:PRINT"うぉ CRYSTALじ ゃ ねぇか!":LOCATE1,16:PRINT"これが ありゃ SCENE4へいけるんだ
":LOCATE1,17:PRINT"いってみるか?":FORV=0TO1999:NEXT:GOSUB770
1250 IFEA=1THEN1320ELSEGOSUB1330:SC=4:SA=0:X=1:Y=0:RETURN1360
1260 RETURN360
1270 I=0:BEEP:PLAYB1$,B2$
1280 LOCATE1,15+I:PRINT M$(I):I=I+1:IFNOTM$(I)="E"THEN1280
1290 FORV=0TO1000:NEXT
1300 IFNOTSTRIG(0)THEN1300
1310 IFINKEY$<>""THEN1310
1320 GOSUB2420:STRIG(0)ON:RETURN
1330 IFY=5THENY=4ELSEIFY=-1THENY=0
1340 SOUND6,26:SOUND7,34:SOUND13,0:SOUND12,90:SOUND8,16:SOUND1,2:SOUND0,100
1350 FORV=1TO8:FORI=0TO6STEP2:PUTSPRITE0,(X*16+16,Y*16+15),11,I+CH*8:PUTSPRITE1,
(X*16+16,Y*16+15),1,I+CH*8+16:FORJ=1TO10:NEXT J,I,V:PUTSPRITE0,(0,208):RETURN
1360 FORI=2TO11:LOCATE2,I:PRINTSPC(12):NEXT:LOCATE4,6:PRINTUSING"SCENE ##";SC:BE
EP
1370 S1=0:S2=1:D=2:STRIG(0)OFF:FI$="MAP-"+RIGHT$(STR$(SC),1)+".DAT":OPEN FI$ FOR
 INPUT AS #1
1380 FORI=0TO10:INPUT #1,MA$(I),SH(I):NEXT
1390 FORI=0 TO 5:S$(I)="":FOR V=1 TO 32:INPUT #1,A$:S$(I)=S$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$
)):NEXTV,I:FOR I=0 TO 29:INPUT#1,MP$(I):NEXT:CLOSE#1
```

リスト続く

うちの県では、「音感サラダ倶楽部」という番組をやっている。内容は、テレビなのにラジオみたいです。おひまなら、どうぞ。GTV（火～金）3：30～4：45。P.S.今度PLで何かやったりします。（群馬県　毒中毒）‼テレビなのにラジオみたいっていうけど、どんな内容なの？　教えてちょ。

```
1400 FORI=0TO5:SPRITE$(I+55)=S$(I):NEXT
1410 IFSC=3ANDMID$(IT$,5,1)="1"THENMA$(1)="、ヲ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"・ァ":S
H(1)=0
1420 FORI=0TO5:FORV=0TO6:TW(V,I)=0:NEXTV,I:FOR H=1 TO 5
1430 I=INT(RND(1)*5):V=INT(RND(1)*6):IFTW(V,I)=1THEN1430
1440 TW(V,I)=1:NEXT
1450 IFCS=1THENCS=0:GOTO330ELSE550
1460 IFX=3ANDCH=1ANDSC=2THENGOSUB1330:SC=3:SA=26:X=2:Y=3:RETURN1360
1470 IFX=4ANDCH=0ANDSC=2THENGOSUB1330:SC=5:SA=21:X=3:Y=2:RETURN1360
1480 IFSC=3THENGOSUB1330:SC=2:SA=22:X=3:Y=3:RETURN1360
1490 IFSC=5THENGOSUB1330:SC=2:SA= 1:X=4:Y=3:RETURN1360
1500 M$(0)="なにも おきないぞ ":M$(1)="E":GOTO 1270
1510 IFMID$(IT$,7,1)="0"THENX=X-FNX(S):Y=Y-FNY(S):GOTO680
1520 LOCATEX*2+2,Y*2+2:IFFNP(X*2+2,Y*2)=200THENPRINTMA$(4)ELSEPRINTMA$(0)
1530 IFFNP(X*2+2,Y*2+4)=217THENLOCATEX*2+2,Y*2+4:PRINT MA$(0)
1540 GOTO680
1550 STRIG(0)OFF:LOCATE1,16:PRINT"そこには つかれきったねず みが いた.":FORV=0TO3000:NEXT:GOSUB2
420:TA=1
1560 IFMID$(IT$,6,1)="0"THENM$(0)="わたしは ここになが いあいだ ":M$(1)="とじ こめられてるものでず":M$(2
)="しょくりょうもほとんど あらへん":M$(3)="いのちのみず さえ あれば ...":M$(4)="E":GOTO1270
1570 IFMID$(IT$,8,1)="1"THENM$(0)="あんたにもらった いのちのみず ":M$(1)="つかわせてもらったよ!":M$(2)="
E":GOTO1270
1580 LOCATE1,15:PRINT"おぉ その いのちのみず を":LOCATE 1,16:PRINT"くれるって!? ありが とう!":LOCATE1
,17:PRINT"おれいに わたしのさいご の たべ もの":LOCATE1,18:PRINT"いもだ んご を あげ よう!"
1590 IFNOTSTRIG(0)THEN1590
1600 GOSUB2420:LOCATE 2,18:PRINTCHR$(34)+"IMODANGO"+CHR$(34)+"を もらった!"
1610 IT$=LEFT$(IT$,7)+"1"+RIGHT$(IT$,2):RETURN950
1620 IF FNP(XQ(SC),YQ(SC))<>32 THEN LOCATE2,18:PRINT"からっぽ だ !":GOTO950
1630 LOCATE1,16:PRINTCHR$(34)+"ねず みっくんの いし"+CHR$(34)+"を みつけた!!"
1640 FOR V=0 TO 3499:NEXT:COLOR,15,15:FORV=1TO28:NEXT:LOCATE XQ(SC),YQ(SC):PRINT
"―イ":LOCATE XQ(SC),YQ(SC)+1:PRINT"アウ":COLOR,1,1
1650 IFSC=1THENAS=1ELSEIFSC=3THENAS=2ELSEIFSC=4THENAS=3ELSEAS=4
1660 ST$=LEFT$(ST$,AS-1)+"1"+RIGHT$(ST$,4-AS):GOTO 950
1670 IFMID$(IT$,3,1)<>"0"THEN1060
1680 LOCATE1,16:PRINTCHR$(34)+"G-CROSS"+CHR$(34)+"が うめてあった!!"
1690 IT$=LEFT$(IT$,2)+"1"+RIGHT$(IT$,7):RETURN950
1700 IFMID$(IT$,8,1)="0"ORCH=1THEN1500
1710 BEEP:PLAYB1$,B2$:LOCATE1,15:PRINT"いもだ んご を そなえると":PRINT"|ほかのおくから こえが した..."
:FORV=0TO4999:NEXT:GOSUB2420
1720 PLAYB1$,B2$:LOCATE1,15:PRINT"べ べ ん わたしは ねず みっくんだ い":PRINT"|その いもだ んご くれるって
!?":PRINT"|う.うれぴ いぃ あんが とう!"
1730 PRINT"|なんじ ゅうねんぶ りだ ろう うっうっ":PRINT"|で ご ようけんは?"
1740 FORV=0TO16999:NEXT:GOSUB2420
1750 PLAYB1$,B2$:LOCATE1,15:PRINT"なに SCENE6へ いきたい?":PRINT"|よっしゃ! そのかわりSTONEは4つ":
PRINT"|もっとるか? もっとるならいいが ..":PRINT"|じ ゃ いってみるかい.":FORV=0TO1499:NEXT:GOSUB770
1760 IFEA=1THEN1320ELSEGOSUB1330:SC=6:SA=2:X=3:Y=2:RETURN1360
1770 STRIG(0)OFF:LOCATE4,15:PRINT"ITEM DISPLAY"
1780 IX=2:IY=17:FORI=1TO10:IFMID$(IT$,I,1)<>"1"THENNEXT:GOTO1810
1790 LOCATEIX,IY:PRINTNJ$(I):IY=IY+1:IFIY>21THENIY=17:IX=13
1800 NEXT
1810 GOTO1290
1820 IFSA=8THENT1=1:T2=1ELSEIFSA=18THENT1=3:T2=2ELSEIFSA=22THENT1=4:T2=3ELSET1=5
:T2=4
1830 IF MID$(ST$,T2,1)<>"1"GOTO 600
1840 PLAYB1$,B2$:LOCATE1,15:PRINT"STONEの 1つが かべ に":LOCATE1,16:PRINT"すいこまれていった!!
!"
1850 FORI=0TO3499:NEXT:COLOR,15,15:FORV=1TO28:NEXT:COLOR,1,1
1860 LOCATEXQ(T1),YQ(T1):PRINT"┌┐":LOCATEXQ(T1),YQ(T1)+1:PRINT"└┘"
1870 ST$=LEFT$(ST$,T2-1)+"2"+RIGHT$(ST$,4-T2)
1880 IFST$="2222"GOTO 2830
1890 GOTO950
1900 PLAY"O2S1M9999E8":STRIG(0)OFF:IR=RND(1)*3:TE=(SC-1)*3+IR:GOSUB2450:PUTSPRIT
E20,(X*16+16,Y*16+15-UK),8,39
1910 LOCATE1,16:PRINTLN$(TE):RESTORE1920:FORI=0TO2:READA$:LOCATE1,18+I:PRINTA$;"
 ";RIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(LC(TE,I)),LEN(STR$(LC(TE,I)))-1),3):NEXT
1920 DATAHP,AP,AC
1930 GOSUB 2380
1940 LOCATE17,18:PRINT"WINDOW":LOCATE 0,22:LOCATE8,15:PRINTLN$(TE);"が ":LOCATE8,
16:PRINT"わいてきた !!"
1950 HP=LC(TE,0):AP=LC(TE,1):AC=LC(TE,2)
1960 SOUND13,4:SOUND12,10:SOUND8,16:SOUND1,3:SOUND0,120:SOUND9,16:SOUND3,2:SOUND
2,120
1970 FORI=4TO7:PUTSPRITEI,(72,169),0,0:NEXT:FORI=169TO153STEP-1:PUTSPRITE8,(72,I
),LO(TE),55+IR*2:NEXT:FORI=169TO153STEP-1:PUTSPRITE9,(72,I),LO(TE),56+IR*2:PUTSP
RITE8,(72,I-16),LO(TE),55+IR*2:NEXT
```

こんにちは。ボクは、PC-88FRとファミコンとPCエンジンを持っています。ゲームの大好きな女の子、待ってます。写真、切手同封なら返事100%！ 富山県上新川郡大山町東福沢４区1771-1 丸山彰（17歳）

```
1980 FORV=ØTO1999:NEXT:LOCATE 8,15:PRINTSPC(8):LOCATE8,16:PRINTSPC(8):IFINT(RND(
1)*2)+1=1THEN23ØØ
1990 FORI=16TO2Ø:LOCATE17,I:PRINTSPC(6):NEXT:LOCATE17,18:PRINTSPC(6):LOCATE17,16
:FORV=ØTO499:NEXT:PRINT"どうする?":LOCATE17,18:PRINT"  たたかう":LOCATE17,19:PRINT"  にげ
る":LOCATE17,2Ø:PRINT"  まほう":GOTO2Ø9Ø
2ØØØ LOCATE17,BY:PRINT"+"
2Ø1Ø S=STICK(Ø):IFSTRIG(Ø)THENRETURN
2Ø2Ø IFPLAY(Ø)+1THENPLAY"TO3L8V14A4BR8CBA+2RV12C+B-A2R8","TO2L8V11A4BR8CBA+2RV9C
+B-A2R8
2Ø3Ø I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENRETURN199Ø
2Ø4Ø IFI$=CHR$(27)ANDMID$(IT$,3,1)="1"THENGOSUB278Ø
2Ø5Ø IFS=ØTHEN2ØØØELSELOCATE17,BY:PRINT" "
2Ø6Ø IFS=1ORS=3THENBY=BY-1:IFFNP(19,BY)=32THENBY=BY+1
2Ø7Ø IFS=5ORS=7THENBY=BY+1:IFFNP(19,BY)=32THENBY=BY-1
2Ø8Ø LOCATE17,BY:PRINT"+":GOTO2ØØØ
2Ø9Ø BY=18:LOCATE8,15:PRINTSPC(8):LOCATE8,16:PRINTSPC(8):LOCATE8,15:PRINTNA$(CH)
;"の":LOCATE9,16:PRINT"こうげき!":BEEP:GOSUB2ØØØ:BY=BY-17
21ØØ LOCATE8,15:PRINTSPC(8):LOCATE9,16:PRINTSPC(7):BR=1:BEEP:ONBYGOTO211Ø,243Ø,2
46Ø
211Ø PUTSPRITE2,(1Ø4,137),15,CH*2+44:PUTSPRITE3,(1Ø4,153),15,CH*2+45:PUTSPRITE4,
(88,137),15,CH+52
212Ø LOCATE9,15:PRINT"HIT !!":PUTSPRITE3Ø,(72,137),9,39:PUTSPRITE31,(72,153),9,3
9:GOSUB237Ø
213Ø PUTSPRITE3Ø,(Ø,2Ø9):PUTSPRITE31,(Ø,2Ø9):PUTSPRITE4,(Ø,2Ø9):PUTSPRITE2,(1Ø4,
137),15,CH*2+32:PUTSPRITE3,(1Ø4,153),15,CH*2+33
214Ø DA=(CN(CH,2)-AC)*BR:IFDA<2THENDA=2
215Ø LOCATE8,15:PRINTUSING"##POINT";DA:LOCATE8,16:PRINT"きずつけた!":HP=HP-DA:IFHP<Ø
THENHP=Ø
216Ø LOCATE 4,18:PRINTRIGHT$("ØØØ"+RIGHT$(STR$(HP),LEN(STR$(HP))-1),3):LOCATE 8,
15:FORV=ØTO1499:NEXT:PRINTSPC(8):LOCATE8,16:PRINTSPC(8)
217Ø IFHP>ØGOTO23ØØ
218Ø BEEP:PLAY"V15L16O5CEDO6CEDO7CED","V15L16O6CGEO7CGEO8CGE
219Ø LOCATE8,15:PRINTLN$(TE);"を":LOCATE8,16:PRINT"たおしたぞ!":PUTSPRITE8,(Ø,2Ø9):PU
TSPRITE9,(Ø,2Ø9):FORV=1TO3ØØØ:NEXT:FORI=2TO31:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:GOSUB242Ø
22ØØ I=CN(CH,Ø):IFSC=1ANDI>3THEN227ØELSEIFSC=2ANDI>6THEN227Ø
221Ø CN(CH,5)=CN(CH,5)+AP*7+(SC^2-1)*15:GOSUB239Ø:IFCN(CH,5)<CN(CH,Ø)^2*1ØØTHEN2
27Ø
222Ø IFCN(CH,Ø)>9THEN227ØELSECN(CH,Ø)=CN(CH,Ø)+1
223Ø LOCATE 6,18:PRINT"LEVEL UP !!":IFCH=ØTHENA(2)=15:A(3)=13:A(4)=Ø:B=5ELSEA(2)
=13:A(3)=11:A(4)=1Ø:B=4
224Ø FORI=2TO4:CN(CH,I)=(CN(CH,Ø)-1)*B+A(I):NEXT:CN(CH,5)=Ø:CN(Ø,4)=Ø:L=CN(CH,Ø)
:IFMID$(IT$,1,1)="1"THENCN(CH,2)=CN(CH,2)+L
225Ø CN(CH,1)=CN(CH,Ø)*1Ø+2Ø:IFMID$(IT$,2,1)="1"THENCN(CH,3)=CN(CH,3)+L
226Ø GOSUB239Ø:FORV=ØTO3999:NEXT:LOCATE6,18:PRINTSPC(11)
227Ø TW(X,Y)=Ø
228Ø I=INT(RND(1)*5):V=INT(RND(1)*6):IFTW(V,I)=1THEN228ØELSETW(V,I)=1
229Ø STRIG(Ø)ON:GOTO6ØØ
23ØØ LOCATE8,15:PRINTLN$(TE);"の":LOCATE9,16:PRINT"こうげき!"
231Ø PUTSPRITE2,(1Ø4,137),15,CH*2+48:PUTSPRITE3,(1Ø4,153),15,CH*2+49:PUTSPRITE4,
(1Ø4,137),9,39:PUTSPRITE5,(1Ø4,153),9,39:GOSUB237Ø
232Ø DA=(AP*2-CN(CH,3))/2:IFDA<2THENDA=2
233Ø LOCATE8,15:PRINTSPC(8):LOCATE9,16:PRINTSPC(7):LOCATE8,15:PRINTUSING"##POINT
";DA:LOCATE8,16:PRINT"きずついた!":CN(CH,1)=CN(CH,1)-DA:IFCN(CH,1)<ØTHENCN(CH,1)=Ø
234Ø LOCATE27,8:PRINTRIGHT$("ØØØ"+RIGHT$(STR$(CN(CH,1)),LEN(STR$(CN(CH,1)))-1),3
)
235Ø FORV=ØTO1499:NEXT:IFCN(CH,1)=ØTHENCOLOR ,9,9:FORV=ØTO5999:NEXT:PUTSPRITEØ,(
Ø,2Ø8):CLS:COLOR ,1,1:PRINT"あほ...":GOTO 294Ø
236Ø GOSUB238Ø:PUTSPRITE4,(Ø,2Ø9):PUTSPRITE5,(Ø,2Ø9):GOTO199Ø
237Ø FORV=ØTO2:SOUND6,31:SOUND7,97:SOUND8,16:SOUND11,2Ø:SOUND12,15:SOUND13,Ø:FOR
I=1TO7Ø:NEXTI,V:FORV=ØTO999:NEXT:RETURN
238Ø PUTSPRITE2,(1Ø4,137),15,CH*2+32:PUTSPRITE3,(1Ø4,153),15,CH*2+33:RETURN
239Ø IFCN(CH,5)>1ØØØØTHENCN(CH,5)=1ØØØØ
24ØØ FORI=ØTO4:LOCATE27,7+I:PRINTRIGHT$("ØØØ"+RIGHT$(STR$(CN(CH,I)),LEN(STR$(CN(
CH,I)))-1),3):NEXT
241Ø LOCATE25,12:PRINTRIGHT$("ØØØØØ"+RIGHT$(STR$(CN(CH,5)),LEN(STR$(CN(CH,5)))-1
),5):RETURN
242Ø FORI=15TO21:LOCATE1,I:PRINTSPC(22):NEXT:RETURN
243Ø A=1Ø-SC:IFINT(RND(1)*A)+1>1THENFORI=2TO31:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:GOSUB242Ø
:STRIG(Ø)ON:GOTO6ØØ
244Ø LOCATE9,15:PRINT"あかんわ":FORV=ØTO1999:NEXT:LOCATE9,15:PRINTSPC(4):GOTO23ØØ
245Ø PUTSPRITEØ,(X*16+16,Y*16+15-UK),15,D*2+S1+CH*8:PUTSPRITE 1,(X*16+16,Y*16+15
-UK),1,D*2+S1+CH*8+16:RETURN
246Ø IFCH=ØORMID$(IT$,4,1)="Ø"THEN199Ø
247Ø FORI=16TO2Ø:LOCATE17,I:PRINTSPC(6):NEXT
248Ø RESTORE249Ø:FORV=ØTO499:NEXT:FORI=1TO5:READA$:LOCATE19,I+15:PRINTA$:NEXT
```

リスト続く

ぼくは「パソコン・シンセ入門」の記事を見てからずーっとポプコムを愛読しているパソコン・ミュージック愛好者のおじさんです。先日、ミュージックボードIIを入手したのです！　それで8801FAやミュージックボードII用のリストをぜひ発表していただきたいのです。今までの強矢さんの作品も、ぜひグレードアップして発表してください。外国曲もお願いします。（佐賀県　副島和夫）‼８月号の強矢氏の新企画に期待がもてそうです。

```
2490 DATA ESCP,ATCK,CURE,ACDW,APDW
2500 BY=16:GOSUB2000:BY=BY-15:A=CN(1,4):A=A-BY*3:IFA<0THEN1990
2510 CN(1,4)=A:GOSUB2390
2520 BEEP:PLAY"V1506L64CED07CEDC08CECE","V1505L64CED06CEDC07CECE"
2530 COLOR,11,11:FORI=0TO69:NEXT:COLOR,1,1:FORI=0TO69:NEXT:IFPLAY(0)GOTO2530
2540 ONBYGOTO2550,2560,2570,2600,2610
2550 FORI=2TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOSUB2420:STRIG(0)ON:GOTO600
2560 BR=2:GOTO2110
2570 I=CN(CH,0)*10+20:CN(CH,1)=CN(CH,1)+I/2
2580 IFCN(CH,1)>=ITHENCN(CH,1)=I:PLAY"O6CGEG","O7CGEG"
2590 GOSUB 2390:FORV=0TO1999:NEXT:GOTO 2300
2600 AC=AC/4*3:J=AC:I=20:GOSUB2620:GOTO2300
2610 AP=AP/4*3:J=AP:I=19:GOSUB2620:GOTO2300
2620 LOCATE4,I:PRINTRIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(J),LEN(STR$(J))-1),3):FORV=0TO1999:
NEXT:RETURN
2630 STRIG(0)OFF:BEEP:PLAYB1$,B2$:LOCATE1,15:PRINT"わたしのなまえは 「せいなる いと゛」":A=CN(CH,
0)^2*10:LOCATE1,16:PRINTUSING"けいけんち####て゛ HPとMPを";A:LOCATE1,17:PRINT"すへ゛てかいふくさせて
やろう":LOCATE1,18:PRINT"かいふく させたいか?":FORV=0TO1499:NEXT:GOSUB770
2640 U=CN(CH,5):IFEA=1ORA>UTHENSTRIG(0)ON:GOTO600
2650 IFCH=0THENA2=0:B=5ELSEA2=10:B=4
2660 CN(CH,1)=CN(CH,0)*10+20:CN(CH,4)=(CN(CH,0)-1)*B+A2:CN(0,4)=0
2670 CN(CH,5)=CN(CH,5)-A:COLOR,4,4:GOSUB2390:COLOR,1,1:STRIG(0)ON:GOTO600
2680 FORI=200TO100STEP-13:SOUND8,14:SOUND1,0:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:RETURN
2690 FORI=100TO200STEP13:SOUND8,14:SOUND1,0:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:RETURN
2700 SOUND 13,0:SOUND12,10:SOUND8,16:SOUND1,5:SOUND0,120:RETURN640
2710 LOCATE1,15:PRINT"DISKに DATA SAVE します.":LOCATE1,16:PRINT"よろしいて゛すか?":GOSUB770
2720 IFEA=1THENGOSUB2420:RETURN
2730 OPEN FL$ FOR OUTPUT AS#1
2740 FOR I=0 TO 1:PRINT #1,NA$(I):NEXT
2750 FOR I=0 TO 1:FOR V=0 TO 5:PRINT #1,CN(I,V):NEXTV,I
2760 PRINT #1,IT$:PRINT #1,ST$
2770 CLOSE #1:GOSUB2420:RETURN
2780 BEEP:COLOR ,13,13:PLAY"L16V15O4C+EC+DC+FCGCABR8","L16V14O3C+EC+DC+FCGCABR8"
,"O6S1M1999L16CGEGCGFEDCAR8
2790 IFPLAY(0)THEN2790ELSECOLOR ,1,1:IFCH=0THENA=26:B=5ELSEA=22:B=4
2800 PLAY"L64O6V15CGCGV14CGV13CGV12CGV11CG","L64V14O7CGCGV13CGV12CGV11CGV10CG
2810 CN(CH,1)=CN(CH,0)*10+20:GOSUB2390
2820 IT$=LEFT$(IT$,2)+"2"+RIGHT$(IT$,7):RETURN
2830 FORV=0TO1999:NEXT:GOSUB2420:FORI=2TO11:LOCATE2,I:PRINTSPC(12):NEXT:FORV=0TO
4999:NEXT:GOSUB1340:FORV=0TO4999:NEXT
2840 BEEP:PLAY"O7V15L8F4CDE4G4A2","O6V12L8F4CDE4G4A2","V11O3L16CDCDEFEFGEGBAGAGB
A2
2850 LOCATE3,6:PRINT"やったそ゛! おれは":LOCATE3,7:PRINT"ついにやったんた゛!":FORV=0TO7999:NEXT:F
ORI=2TO11:LOCATE2,I:PRINTSPC(12):NEXT
2860 A$="┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴":B$="┴◆◆◆◆◆◆◆◆◆┴":LOCATE3,3:PRINTA$:FORI=4TO9:LOCATE3,I:PRINT
B$:NEXT:LOCATE3,10:PRINTA$:FORV=0TO2999:NEXT
2870 BEEP:PLAY"S1M9999O2A16A16M29999A2","S1O1A16A2":LOCATE6,5:PRINT"月水円分":LOCATE
6,6:PRINT"火木時秒":LOCATE6,7:PRINT"金日百万":LOCATE6,8:PRINT"土年千π"
2880 RESTORE2890:FORQ=1TO2:FORV=1TO7:READA$:LOCATE1,14+V:PRINTA$:NEXT:FORJ=0TO2
999:NEXT:GOSUB2420:NEXT
2890 DATA へ゛へ゛へ゛ん! ねす゛みっくんた゛い!,よぉやったな しんと゛かったろ!,へへへっ! て゛はいいことおしえたろ!,し゛つはわしが ねす゛
みっくんのいしの,ふういんをとったんし゛ゃよ,へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛,と゛ぉた゛ おと゛ろいたか!!!
2900 DATA いや あまりにへいわか゛つつ゛くもんて゛,たいくつしとったんよ,ほんま むた゛なことやらしてしもうたの!,ぐ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛へ゛┴
,ん!? おこってる?,あはは おこってるよ おこってやんの,えっえっ
2910 LOCATE 1,18:PRINT"き゛ゃあああああぁぁぁぁぁ!!!"
2920 DEFINTA-Z:SOUND6,11:SOUND7,36:SOUND13,0:SOUND12,100:SOUND8,16:SOUND1,3:SOUN
D0,120
2930 FORI=1TO120:A=RND(1)*14+2:COLOR ,A,A:NEXT:COLOR ,1,1:CLS:PRINT"さようなら ねす゛みっく
ん...."
2940 IFINKEY$<>""THEN2940
2950 END
```

BASICプログラム"NEZU-3"

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH 32
20 CLS:PRINT"この PROGRAMは":PRINT"「ゆうしゃ ねす゛みっくん て゛んせつ」の"
30 PRINT"MAP DATAを DISKに SAVEするものて゛す."
40 PRINT"SAVEしても いいのなら RUN 100として":PRINT"RETURN KEYを おしてくた゛さい!!"
50 END
60 '
70 '
80 '
90 '
100 SC=1
110 IF SC=1 THEN RESTORE310
```


ハロー！　初めまして。今月よりポプコムにイラストを毎月送るぞとはりきっておる〝あっちゃんず〟です。毎月出すから、あまりボツにしないでヨ。ペンでかいたほうがよいのでしょうか？（ボツにしたらポプコム食べちゃうぞ）（千葉県　あっちゃんず）‼イラストはえんぴつでかくとまずボツになっちゃいますよ。印刷がきれいに出ないからネ。それと、ポプコムは食べてはいけません。読むものですから。

```
120 IF SC=2 THEN RESTORE720
130 IF SC=3 THEN RESTORE1130
140 IF SC=4 THEN RESTORE1540
150 IF SC=5 THEN RESTORE1950
160 IF SC=6 THEN RESTORE2360
170 IF INKEY$<>"" THEN 170
180 PRINT:PRINT:PRINT"SCENE";SC;"の DATAをSAVEします."
190 PRINT"じゅんびが できたら SPACE KEYを!"
200 IF NOTSTRIG(0) THEN200
210 H$="MAP "+RIGHT$(STR$(SC),1)+".DAT":OPEN H$ FOR OUTPUT AS #1
220 FOR I=0 TO 10:READ A$,SH:B$=LEFT$(A$,2)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+RIGHT$(A$
,2)+CHR$(30):PRINT #1,B$:PRINT #1,SH:NEXT
230 FOR I=0 TO 5:FOR V=1 TO 32:READ A$:PRINT #1,A$:NEXT V,I
240 READ A$:IF A$="END" THEN 260
250 PRINT #1,A$:GOTO 240
260 CLOSE#1:SC=SC+1:IF SC=7 THEN PRINT:PRINT:PRINT"おっわり!":END
270 GOTO 110
280 '
290 ' MAP-1 DATA
300 '
310 DATA ﾀﾀﾀﾀ,0,ﾄﾆﾅﾇ,1,ﾌﾎﾍﾏ,1,♥♥♥♥,0,ﾘﾘﾘﾘ,1,ﾘﾘﾙﾙ,1,ﾐﾒﾑﾓ,0,ﾔﾖｭｯ,1,♣♣♣♣,1,♠♠♠♠,1,ﾀ
ﾀﾀﾀ,0
320 DATA 03,1F,3F,3F,7F,7F,7F,79,78,30,30,38,1C,1F,3C,7C,E0,D0,D0,E8,F8,F8,F8,F8
,8C,84,85,C7,FF,8F,1E,1E
330 DATA 7E,7F,6F,0F,07,07,07,07,07,07,0F,3F,7F,FF,FF,1C,3E,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
,FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,CF
340 DATA 1F,67,8F,FE,FE,FF,FF,47,3B,7D,7C,7D,FE,FE,FC,7E,C0,F0,30,18,18,08,8C,CC
,FE,FB,38,DC,E6,F0,92,6B
350 DATA 7F,1F,03,1C,3F,3F,3F,1F,03,0D,1E,FC,70,78,38,1C,EB,EB,80,70,F0,E0,F0,F0
,F0,F8,F8,F8,30,78,FC,FE
360 DATA 03,0F,1F,3C,3F,3F,3E,3E,3F,1F,03,03,03,07,06,0C,80,E0,F0,70,38,9E,C0,C0
,F8,F0,E0,E0,60,60,20,00
370 DATA 0C,0F,1E,1C,38,78,78,DC,8E,8E,0F,07,07,0F,0F,1F,F0,F8,78,38,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,80
380 DATA 88840088841088840088450088400 1
390 DATA 00300002301003333030101130000
400 DATA 00003001003133333012000000000400
410 DATA 00488810555400001507000000000100
420 DATA 8884544884A5555000610040000004
430 DATA 40048850148800054845004840048
440 DATA 88400155501002003300000304 10030
450 DATA 13000000304003324000000401010400
460 DATA 000400010400000041014555504 8888
470 DATA 00010002004500000485455588 48888
480 DATA 00000454001584002084100084 0000
490 DATA 40004851215500001002000000000104
500 DATA 4100304545355040300004130004030
510 DATA 01040054540004A4050405000040000
520 DATA 04888804845554550104010000400001
530 DATA 84888851555514999904992914993 9
540 DATA 84000051010091555594121094030 0
550 DATA 00010410455045510050000010001000
560 DATA 00503000000310600300000033440000
570 DATA 05000001000550010003330010030 10
580 DATA 04000155000000002101200000000100
590 DATA 14993905553500013002063300000 30
600 DATA 94030055030000003103333000010000
610 DATA 00100000000000454000048410048444
620 DATA 54000084102085400088540188840 0
630 DATA 00301000300000033331031000003000
640 DATA 00010001003333333000103100000 30
650 DATA 00003033333000000001045550048 88
660 DATA 01000000004000104105554008884 44
670 DATA 04855504888805548800248840048 8
680 DATA END
690 '
700 ' MAP-2 DATA
710 '
720 DATA ﾂﾂﾂﾂ,0,ﾘﾘﾘﾘ,1,ﾘﾘﾙﾙ,1,ｲｴｳｵ,1,ﾀﾀﾀﾀ,1,♠♠♠♠,1,ﾐﾒﾑﾓ,0,"A",1,"A",1,"A",1,ﾂﾂﾂﾂ
,0
730 DATA 00,00,40,F0,B0,18,18,08,0D,05,03,03,01,00,06,00,00,00,02,02,07,07,0D,0C
,58,D8,E8,40,E0,C0,50,00
740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
750 DATA 17,0F,0D,09,19,19,6F,53,DA,FA,F2,F5,EE,EE,EF,F3,E8,F0,B0,90,98,98,F6,CA
,5B,5F,4F,AF,77,77,F7,CF
```

リスト続く

どもっ。ぽぷこむ編集部のみなさま方、私このたびお初にお目にかかるペンネーム、Endこと、のっぺらぼう柳沢でございます。ところで、プレゼントコーナーのほうに私どもから、1枚ほど出動させましたので、どうぞ踏みつけたりせぬよう、よろしゅうたのんますです。ではまた。(新潟県 End) ‼踏みつけたり、破ったり、捨てたりはしませんので、ご安心くださいませ。

```
760 DATA 7D,7C,7D,33,4F,7E,FC,FC,F8,F8,FC,7C,3Ø,ØC,7C,F8,BE,3E,BE,CC,F2,7E,3F,3F
,1F,1F,3F,3E,ØC,3Ø,3E,1F
77Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
78Ø DATA Ø7,ØF,1F,1F,3F,3F,3F,1F,ØF,ØF,1F,1F,3F,3F,6F,FE,EØ,AØ,DØ,F8,C8,F8,FC,FC
,FC,FE,FE,FE,FE,FF,FF,3C
79Ø DATA 444444441111441Ø22441ØØØ441ØØØ
8ØØ DATA 44444411212122323200000011111
81Ø DATA 444444121114232214ØØØØ221ØØØØØ
82Ø DATA 4444444444444444442222222ØØØØØØ
83Ø DATA 444444444444121212232Ø2ØØØØØØ
84Ø DATA 44444444444412144442A2144ØØØ144
85Ø DATA 441ØØØ441ØØØ441Ø6Ø441ØØØ4411ØØ
86Ø DATA Ø22222ØØØØØØØØØ122ØØ1255ØØ1555
87Ø DATA 2ØØØØØØØØØØØ221ØØØ5521ØØ55511Ø
88Ø DATA ØØØØØØØ12ØØØØ1ØØ12Ø2ØØ14ØØØØ14
89Ø DATA ØØØØØØØØØØØØ22222244444444444
9ØØ DATA ØØØ144ØØØ14122224444444444444
91Ø DATA 4412ØØ441AØØ4122ØØ41ØØØØ41ØØØØ
92Ø DATA ØØ1555ØØ1555ØØ1555ØØ2215ØØØØ15
93Ø DATA 55521Ø55551Ø55551Ø5555125551 1Ø
94Ø DATA ØØØØ14ØØ1Ø14ØØ1A1222221ØØØØØ1Ø
95Ø DATA 44444444444421 2222Ø2ØØØØØØØØØØ
96Ø DATA 4444444444442214 44ØØ1444ØØ1444
97Ø DATA 41ØØØØ41212241 32ØØ41ØØØØ41ØØØØ
98Ø DATA ØØØØ1521ØØ15Ø1ØØ22Ø2ØØØØØØØØØØ
99Ø DATA 55512Ø5551ØØ2211Ø2Ø322ØØØØØØØØ
1ØØØ DATA ØØØØ1ØØØØØ1Ø21ØØ1ØØ1ØØ1ØØ1ØØ11
1Ø1Ø DATA ØØØØØØØØ121ØØØ231ØØØØØ1Ø11111Ø
1Ø2Ø DATA ØØ1444ØØ2214ØØØØ14ØØØØ14ØØØØ14
1Ø3Ø DATA 41ØØØØ421ØØØ4422224444444444444
1Ø4Ø DATA ØØØØØØØØØØØØ22221Ø4444224444444
1Ø5Ø DATA ØØØØØØØ22222ØØØØØØ221Ø12441Ø14
1Ø6Ø DATA Ø1ØØ2222ØØØØØØØØØØ2222224 44444
1Ø7Ø DATA 22222ØØØØØØØØ12222224444444444
1Ø8Ø DATA ØØØØ14ØØØØ142222224444444444 44
1Ø9Ø DATA END
11ØØ '
111Ø ' MAP 3 DATA
112Ø '
113Ø DATA ♠♠♠♠,1,♠♠♠♠,1,ﾁﾁﾁﾁ,Ø,ﾚﾚ♠♠,1,ﾘﾘﾘﾘ,1,ﾘﾘﾙﾙ,1,ﾐﾒﾑﾓ,Ø,ｲｴｳｵ,1,"A",1,"A",1,ﾁﾁ
ﾁﾁ,Ø
114Ø DATA EØ,7C,7F,3F,7F,7F,FD,EE,F7,F7,7B,3B,ØB,C3,43,47,ØØ,ØØ,8Ø,CØ,EØ,EØ,EØ,C
Ø,4Ø,6Ø,AØ,CØ,EØ,EØ,FØ,FØ
115Ø DATA 47,4F,CF,9B,BA,BA,BF,DB,6C,6F,31,FE,5F,1B,ØB,Ø1,FØ,FØ,EØ,68,AC,B4,F4,F
4,76,F6,CE,3C,F8,FC,36,8Ø
116Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØF,3F,7E,45,FØ,FB,F7,6F,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C
Ø,EØ,FØ,38,F8,78,FØ,EØ,EØ
117Ø DATA 7F,1F,1F,3F,7F,7E,EE,CC,DC,FF,77,67,2F,7F,FF,E7,EØ,BØ,BØ,98,D8,F8,F8,E
C,EC,FC,FC,98,38,FC,FE,9E
118Ø DATA ØF,3F,3F,7F,7F,7F,7E,3E,3C,3C,7C,7F,7F,FF,FF,FF,CØ,EØ,FØ,FØ,FØ,38,18,1
8,1Ø,3Ø,78,F8,FØ,CØ,CØ,EØ
119Ø DATA FF,FF,F8,FF,FF,FF,FF,7D,7E,7F,3F,3F,7F,7F,FE,78,FØ,FØ,F8,78,B8,B8,D8,D
8,38,FØ,FØ,EØ,CØ,ØØ,ØØ,ØØ
12ØØ DATA ØØØØØØØØ1111ØØ1ØØØØ4145ØØ4242Ø
121Ø DATA ØØØØØØ11111ØØ1ØØØØØ111ØØØØØ1Ø
122Ø DATA ØØØØØØ11111Ø1ØØØØØ11111ØØØØØØ
123Ø DATA ØØØØØØ11ØØØ5Ø1ØØ5211122 2Ø1Ø424
124Ø DATA ØØØØØØ54ØØØØ255ØØØ2221114 22Ø1Ø
125Ø DATA ØØØØØØØ2222ØØ3262Ø11222ØØØ333Ø
126Ø DATA Ø5252ØØ2223ØØ233ØØØ21111Ø3Ø1ØØ
127Ø DATA ØØØØ1ØØØ111ØØ1ØØØ111ØAØØ1ØØ1Ø
128Ø DATA ØØØØØØ11111ØØØØØ1ØØØØØØØØØØ1ØØ
129Ø DATA Ø1Ø525Ø1Ø322Ø1ØØ33Ø11111Ø1ØØØØ
13ØØ DATA 522Ø1Ø223Ø1Ø33ØØ1111ØØØØØ1ØØØØ
131Ø DATA ØØØØØØØØØ1ØØ1111ØØØØ1ØØØØØ1ØØ
132Ø DATA ØØØ1ØØØ11111Ø1ØØØØØ11111ØØØØ1Ø
133Ø DATA Ø1ØØ1Ø11ØØ11ØØØØØØ11111ØØØØØ1Ø
134Ø DATA ØØØ1ØØ11Ø111Ø1Ø1ØØØ11111ØØØØØØ
135Ø DATA Ø1ØØØØ11Ø111ØØØ1ØØ1111ØØØØØØØØ
136Ø DATA Ø1ØØØØ11ØØØØØ11ØØ5Ø1ØØ22ØØØ424
137Ø DATA ØØØ1ØØØØ22ØØ5525ØØ22224Ø44424Ø
138Ø DATA ØØØØ1ØØØØØ25Ø11222Ø1Ø264ØØØ324
139Ø DATA ØØØØ1Ø5ØØØ1Ø222ØØØ4522114222ØØ
14ØØ DATA ØØØØØØØ11111Ø1ØØ1Ø11ØØ1ØØØØØØØ
141Ø DATA ØØØØØØ11111ØØ1ØØ1ØØ1ØØ1ØØ1ØØØØ
```


わが高校の有名人芦ヶ原先生が本を出しました。題名は「パズルA to Z」。光文社から890円で出てます。中身は手作りのパズルで、やさしいのから、けっこうむずかしいのまでいろいろあります。オレは頭がいいから、パズルなんてちょろいぜ、なんて思っている方、ぜひお求めください。(東京都　鳳雛)‼パズルにすんごーい弱いぼくでも、解ける問題は入っているかな？

```
1420 DATA 000524000224010225010322010032
1430 DATA 45425044A422052523022220022422 0
1440 DATA 000025000222005552003332000003
1450 DATA 522200223300220000230000300000
1460 DATA 000000015500047221052230033300
1470 DATA 010000010000110000011111000000
1480 DATA 010002011103010000111110000000
1490 DATA 225220322220032230003300000000
1500 DATA END
1510 '
1520 ' MAP-4 DATA
1530 '
1540 DATA "",1,ｸｺｺｸ,0,ﾔﾖﾕﾗ,1,"A",1,"A",1,"A",1,ﾐﾒﾑﾓ,0,"A",1,"A",1,"A",1,ｸｺｺｸ,0
1550 DATA 00,03,0F,1F,1F,1F,3F,3F,38,37,7E,7E,7E,7F,3F,1F,00,F8,E4,F4,FE,FE,FE,C
F,F7,DF,DF,DF,FF,FF,FF,C7
1560 DATA 1E,1D,3F,3F,37,3B,7D,FD,F5,FB,FF,7F,7F,1F,03,00,3E,FE,DE,BC,FC,F4,EC,D
C,DE,D6,EF,FF,FF,FF,FE,38
1570 DATA 01,07,0F,0E,0F,0F,1E,1F,3F,7F,77,77,F7,EF,EF,F7,80,C0,E0,40,E0,C0,00,C
0,00,C0,A0,A0,D7,DF,DC,C0
1580 DATA F3,7D,3D,1D,03,07,07,03,03,03,03,07,07,0F,3D,F7,C0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F
0,F0,F8,F8,F8,F8,FC,DE,85
1590 DATA 1F,3F,38,37,17,1B,0B,00,07,0F,0F,0F,13,1D,1E,0E,E0,00,80,80,E0,C0,00,0
0,00,40,A0,A0,A0,C0,C0,C0
1600 DATA 00,0D,0B,0C,06,05,02,03,01,01,01,00,01,00,07,07,C0,A0,A0,A0,A0,80,40,C
0,C0,C0,C0,C0,C0,00,C0,F0
1610 DATA 010000010611010222010A11010222
1620 DATA 000000111000221111111222222000
1630 DATA 000000000011111012221110002220
1640 DATA 000000111011221012011010012010
1650 DATA 000000111011221012001110002220
1660 DATA 000000111110222210011110012220
1670 DATA 010000011111022222011110012210
1680 DATA 000000110111210122010111010222
1690 DATA 000000111110222210111011221022
1700 DATA 010010010010010110110120220100
1710 DATA 000000011111012222010011011112
1720 DATA 0100001 10A00220100111110222210
1730 DATA 010010011010021011001022001000
1740 DATA 010000010111110122220101000101
1750 DATA 001000111011222012111110122220
1760 DATA 000100111100222200011100012100
1770 DATA 011110022220000011001112001220
1780 DATA 000010000010110010211110022220
1790 DATA 001000011011012012010110010120
1800 DATA 000101110111210222011111022222
1810 DATA 100000101111201222111011222012
1820 DATA 010100110110220210110110210120
1830 DATA 001000001011 0A1062012010010010
1840 DATA 000000111110222210011110012220
1850 DATA 0101000101010101011101022202
1860 DATA 000000111111122222111111222222
1870 DATA 000010111111022222011111122222 2
1880 DATA 010100011100022200111111222222
1890 DATA 010010011110022220111111222222
1900 DATA 010000011110022210111110222220
1910 DATA END
1920 '
1930 ' MAP-5 DATA
1940 '
1950 DATA ﾃﾃﾃﾃ,0,ﾈﾊﾉﾋ,1,ﾈﾊﾉﾋ,2,ｨｪｩｫ,1,ﾙﾙﾃﾃ,0,"A",1,ﾐﾒﾑﾓ,0,"A",1,"A",1,"A",1,"ﾙﾙﾃ
ﾃ",0
1960 DATA 1E,7F,3F,7E,7D,3D,2B,0B,00,1F,3F,3F,3F,79,7E,3F,00,E0,F0,30,C0,F0,F0,E
0,EC,0E,C6,FE,FC,FC,FC,78
1970 DATA 4F,71,7E,7F,7F,3F,3F,1F,07,03,07,0F,00,3F,3F,00,80,F0,00,F0,F0,F0,F0,F
0,E0,E0,E0,C0,00,E0,FC,FC
1980 DATA 00,00,00,00,00,00,01,07,13,70,E4,EE,CF,E7,F0,77,00,00,00,00,00,00,00,8
0,C0,C0,00,20,60,40,00,90
1990 DATA 67,4F,03,38,3C,7F,7F,3F,1C,11,43,60,30,32,73,E7,D0,82,06,4E,CC,AF,CC,0
0,70,F0,F0,78,78,3C,98,C2
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,01,03,0F,1C,3F,3F,7F,7F,00,80,C0,50,28,78,CE,E
0,F8,C0,F4,50,80,C0,C0,EC
2010 DATA 6F,6E,C0,C0,80,80,40,30,00,00,00,00,00,00,00,00,F8,70,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
2020 DATA 000111000211000411000221001111
2030 DATA 110100110400111100122200112110
2040 DATA 000011000012000111000111001111
```

リスト続く

『プロジェクトA子3』が出るそうな。A子がここまで長続きするとは思わんかった。でもぼくはA子は好きさ。ちなみに『うる星やつら完結編』を見損ねてしもうた。うちにはVTRはない。かなP。(東京都　らんま1／25000)
‼そういえば、ぼくもVTRを持っていなかった。VTRほしいよォ。

```
2Ø5Ø DATA 111ØØØ224ØØØ14ØØØØ1ØØØØØ11ØØØØ
2Ø6Ø DATA Ø111ØØØ111ØØØ1111ØØ4422ØØØ1111
2Ø7Ø DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ6Ø1ØØØØØ
2Ø8Ø DATA ØØ1111Ø11221112222112221412111
2Ø9Ø DATA 11211Ø12221Ø22221111211141112
21ØØ DATA ØØ1111ØØ21111221A111221212221
211Ø DATA 11ØØØØ12ØØØØ111ØØØ11221Ø111111
212Ø DATA ØØ1111ØØ4411ØØØ112ØØØ212112111
213Ø DATA 1ØØØØØ1ØØ2ØØ2211112222211111114
214Ø DATA Ø12111Ø444110600440000000000011
215Ø DATA 1Ø11121Ø41224ØØ122ØØ2112121114
216Ø DATA 212221242211 2Ø4421 2ØØ2214ØØ111
217Ø DATA 111111122411111Ø4111400Ø41ØØØØØ
218Ø DATA 11211112211112222144441ØØØØØ1
219Ø DATA 11111Ø11241Ø122ØØØ11220Ø41110Ø
22ØØ DATA ØØØØ11ØØ121111121111221114442
221Ø DATA 12111Ø12241Ø111ØØØ1111ØØ21111Ø
222Ø DATA ØØØ111ØØ1121Ø21221Ø41122ØØ4121
223Ø DATA 1ØØØØØ12Ø3ØØ11ØØØØ21ØØØØ111ØØ1
224Ø DATA ØØØØØØØØ6ØØ1ØØØØØ1ØØØØ211ØØ111
225Ø DATA Ø111ØØ11111Ø112211122411111Ø41
226Ø DATA 11ØØØ244ØØØ4ØØØØØ1ØØØØ11ØØØ111
227Ø DATA 21111Ø4221111111111A11411Ø14Ø
228Ø DATA ØØØ121111121112221442211ØØ4411
229Ø DATA 111ØØ1112211112211111141114 4Ø
23ØØ DATA 1ØØ11111211221111244111 4ØØ111ØØ
231Ø DATA 111ØØ124A1Ø44Ø11ØØØØ44ØØØØØØØØ
232Ø DATA END
233Ø '
234Ø ' MAP-6 DATA
235Ø '
236Ø DATA "◆◆◆◆",Ø,"[[[[",1,"シセスソ",1,"❀Y❀Y",Ø,"ソソ○○",1,"サケケ○",1,ミメムモ,Ø,"○]^○",1,
"ワ]○ケ",1,"ケサ○ケ",1,"◆◆◆◆",Ø
237Ø DATA ØF,1F,39,38,3Ø,33,1F,Ø3,3D,4Ø,39,17,11,17,3Ø,6F,CØ,EØ,EØ,9Ø,9Ø,BØ,FØ,F
8,FØ,56,Ø2,E4,Ø4,E4,ØA,ØØ
238Ø DATA 19,ØØ,Ø3,ØF,Ø2,ØC,ØE,Ø2,Ø3,ØØ,Ø1,Ø6,2C,3Ø,18,ØC,9C,Ø8,CØ,EØ,3Ø,4Ø,3Ø,3
8,Ø8,CA,Ø6,Ø8,ØC,24,3Ø,1E
239Ø DATA Ø3,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,7F,38,3Ø,12,1F,3F,33,7Ø,EØ,DØ,DØ,E8,F8,F8,F8,F
C,FC,E4,45,53,FF,FF,E6,Ø6
24ØØ DATA 7Ø,7C,6E,ØE,Ø7,Ø7,Ø7,Ø7,Ø7,ØF,ØF,3F,7F,FF,FF,1C,Ø6,1C,FC,FC,FC,FC,FC,F
C,FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,C7
241Ø DATA 7Ø,3B,17,17,ØD,Ø4,1B,F3,Ø8,3D,19,ØA,Ø7,1A,Ø9,ØF,ØØ,Ø2,82,F2,82,Ø2,82,C
2,E2,66,82,84,6E,F4,ØØ,CØ
242Ø DATA 1C,33,Ø7,Ø7,Ø1,Ø1,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,37,5F,DE,66,7Ø,1C,EØ,2Ø,8Ø,CØ,CØ,CØ,AØ,6
Ø,AØ,8Ø,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
243Ø DATA 11Ø11111Ø11111Ø22222ØØØØØØØØØØ
244Ø DATA 111ØØ1111111222211ØØØØ11ØØØØ11
245Ø DATA 111Ø57122Ø971ØØØØØ1Ø11111Ø1111
246Ø DATA 938ØØØ758ØØ1ØØ54Ø11195Ø21178ØØ
247Ø DATA ØØØØØØ111111111111222212ØØØØ1Ø
248Ø DATA ØØØØ111ØØ1111ØØ1121ØØ22Ø1ØØØØ
249Ø DATA ØØØØØØ111111222111ØØØ111111122
25ØØ DATA ØØØØ111ØØ2211ØØØØ11Ø11122Ø111
251Ø DATA 1Ø11112Ø2221ØØØØA11Ø11111Ø1111
252Ø DATA 1195ØØ1178ØØ11581112891 11Ø9711
253Ø DATA ØØØØ1ØØØØØ1Ø11ØØ1Ø11ØØ1111ØØ11
254Ø DATA Ø1ØØØØØ11111Ø122221 1ØØØØ111111
255Ø DATA 1111221222ØØ2ØØØØØ44344Ø873954
256Ø DATA 22Ø111ØØØ111ØØØ111Ø4422245844 4
257Ø DATA 1Ø11111Ø22221ØØØØØ2Ø444443981 1
258Ø DATA 1Ø75112Ø8722ØØ57444479851159 88
259Ø DATA 11ØØ2222ØØØØ444444789557811115
26ØØ DATA 222211ØØØØ114ØØØ22543444893577
261Ø DATA 8735891131151 1A11Ø11111Ø11111Ø
262Ø DATA 957885857955Ø11178Ø111ØØØ111ØØ
263Ø DATA 7389119399225375 44ØØØØ78ØØ1175
264Ø DATA 119775225771447891598572799ØØØ
265Ø DATA 711115112229 11ØØØØ21A111Ø11111
266Ø DATA 7839558830 11ØØØØ1111111111111
267Ø DATA 22222ØØØØØØØØØØØØØ11Ø11111Ø111
268Ø DATA Ø111ØØØ11111Ø111111112211110Ø1
269Ø DATA ØØ11751Ø11781Ø22991ØØØ89111Ø57
27ØØ DATA 788ØØØ957ØØØ839ØØØ535ØØØ937ØØØ
271Ø DATA Ø11111Ø11211Ø11A11Ø22Ø22ØØØØØØ
272Ø DATA 1222221ØØØØØ1ØØØØØ2ØØØ11ØØØØ11
273Ø DATA END
```


あのファルコムから、『イースII』が出ますね。『イース』は究極RPGオンチの私でも唯一解くことができた、それほどむずかしくないRPGだったけど『イースII』はどうなってるのかな？　できれば『イース』シリーズは〝だれでもがんばれば解けるRPG〟であってほしいと思います。(福岡県　石田崇) ‼ゲームを解き終えたときの感動というのは、だれが味わってもいいものね。

PC-8801mkII SRシリーズ（V2モード）

「凡の中の凡」的アクションゲーム!?

A.P.L.

イラスト／スキップ・トミオカ

アクション

このゲームは、まーその一いわゆるですね、面クリア型の「アクション」ゲームなのであります。ただ、敵が出てきて、反射神経を競うゲームなのです。しかし、ここで「ちょっと待ったコール」がかかり、作者のA君が「このゲームの特徴は、平凡の中にもJumpに制限をもたせたり、Beamのバーが満タンのときにしかBeamを発射することができなかったりと、いろいろと変化をつけています」といっているわけであります。画面は、前部で100面（これを作るにあたりましては、120面の中から厳選されたGood!?な面ばかり）です。

遊び方

操作方法

オープニングのときにスペースキーまたはジョイスティックのトリガー（ボタン）を押せばゲームが始まります。

4、6……左、右に移動。

8……Jump（ただし、画面の上方にある青いバーがある程度ないとJumpできません）。

4+8……左上に移動。

6+8……右上に移動。

スペースキー……Beamの発射（画面の上方にある赤いバーが満タンでないと発射できません）。これは、敵を止めたり（一定時間）、レンガをこわすことができる。

ESC……ゲームの一時停止、再開（このコマンドについては、編集部で裏技を見つけました）。

F-1……ターボモードになって、自分のスピードは変わらないのに敵の動きはおそくなります。

F-2……ターボモードの解除。

F-3……ミュージック・オン。

F-4……ミュージック・オフ。

F-5……ゲームオーバーの曲が鳴っているときに押すと、コンティニューになります。

ストップ……どうしてもクリアできないときに押すと、自爆します。

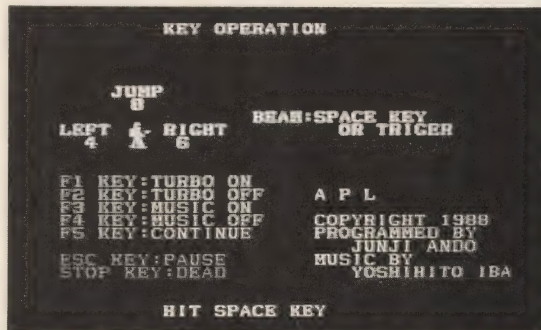
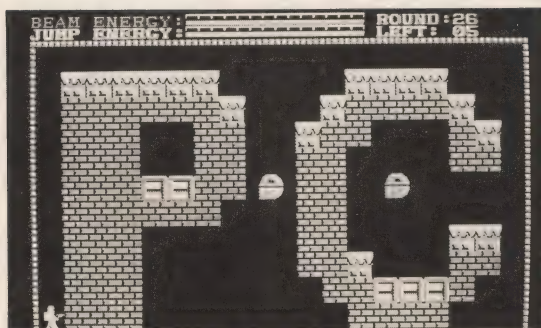
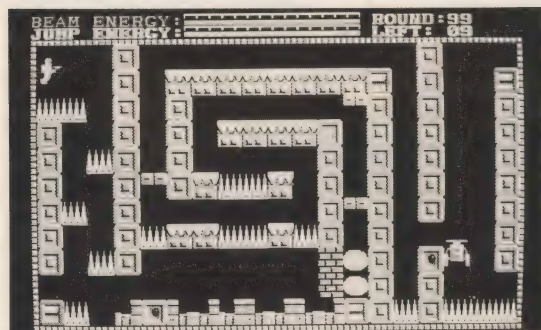
あと、10面クリアするごとに1人ふえます。

秘密

そのほかにもいろいろな機能がついていて、25、50、75

KEY操作。

ありがちなPC画面。

ムズいっ!

面から始められるコマンドとか、面クリアコマンドがあります。

それはゲームの途中で教えてくれるようになっています(使い方は、ゲームをESCで止めてから、そのキーを押せばそのコマンドが実行されます)。

キャラクター紹介

…スライム君：Beamに当たると、いちばん長く止まっています。このキャラは、左右に動きます。自分を移動させて、誘導することができます。

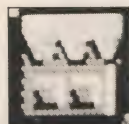
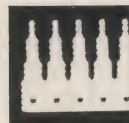
…アレイ君：このキャラはグルグル回って上下左右に動きます。何を考えて動いているのかわかりません。でも、ときどきふと立ち止まって考えてしまうアレイ君でした。

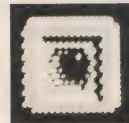
…ボール君：このキャラは上下左右に動くし、追いかけてもくる。Beamに対しても強く、長時間止めておくことはムリでしょう。やなキャラであります。

…ロボット君：なかなか安易なネーミングのキャラであります。動き方、Beamに対する強さは、ほとんどボール君と同じです。

…コプタ君：そうです。このコプタ君こそあのスライム君の縦型です。でも、動きは2パターンの書きかえでなかなかの動きです。

床、カベの説明

…レンガみたいなブロック、Beamを当てるとこわれる。これをこわさないとクリアできない面がある。

…氷、この上に乗るとすべって止まらない。また、方向を変えることもできない。方向を変えたいときは、少しJumpして変えるとよい。

…針、踏むと死んでしまう。ただし、横や下から当たってもだいじょうぶ。

…下から上へ通りぬけられる。横方向に対しては、ただのカベと同じです。そうあの「フェアリー○○ド」のカベと同じです。ただし、敵は通りぬけられません。

…中に色つきの玉が入っているカベ。
青、Jumpバーが回復。
赤、Beamバーが回復。
緑、両方が同時に回復。

…金色のカベ、この上に乗って銀色に変えるとよい。全部変えると、ステージクリア。

入力について

プログラムは、BASIC 1本とマシン語7本で構成されています。クリア文は、&hB900としてください。

"loader"

ベーシックのオートスタートプログラムです。

"HUNT-2.MAN"

自分のキャラクターのパターンデータです。C000Hから入力して、FC0Hバイトです。よってセーブ方法は、BSAVE "HUNT-2. MAN", &hC000, &hFC0としてください。

"ENEMY. DAT"

敵のキャラクターのデータです。C000Hから入力してCC0Hバイトです。よってセーブ方法は、BSAVE"ENEMY. DAT", &hC000, &hCC0Hです。

"NLETTE. DAT"

文字のデータです。C000Hから入力して、C2FFHで終わります。よって、セーブ方法は、BSAVE"NLETTE. DAT", &hC000, &hC2FFです。

"MUSIC. DAT"

88活用研究にのっていたFMドライバーを使用しています。C000Hから入力して、13B0Hくらいです。セーブ方法は、BSAVE "MUSIC. DAT", &hC000, &h13B0です。

"STAGE. DAT"

どうも、ごぶさたしてます(といっても知ってるかなぁ)。最近ぼくは、くるんまさんとペラ子さんが同じ人なのではないかというヘンな空想をしています(まちがっていたらごめんなさい)。(山形県　竹とんび) ‼スルドイご指摘と思いますが、あなたのご想像にお任せしておきます。へへ。

ステージのデータです。B000Hから入力して、E1FFHバイトです。セーブ方法は、BSAVE"STAGE.DAT", &hB000, &hE1FFです。

"HUNT-2. WAL"

カベ、床(ゆか)などのデータです。C000Hから入力して、A80Hバイトで終わります。セーブ方法はBSAVE "HUNT-2. WAL", &hC000, &hA80です。

"APL. obj"

これが、本体です。入力方法は、B900Hから、DFB0Hまでです。セーブ方法は、BSAVE"APL. obj", &hB900H, &h26B0です。

注意してほしいことは、ステージデータを全部入力してから、始めてください。でないと暴走します。

感想

このゲームのむずかしいところは、Jumpのタイミングだと思います。

できるだけエネルギーを使わずにカベを登ることが、先に進むひけつであります。

作者のA君のおすすめは、28面と99面です。99面は、めちゃんこムズいです。でもコンティニューを押(お)せばだいじょうぶ。

これからもおもしろいプログラム待ってます。

ローダープログラム

```
10 REM    ┌──────────────────┐
20 REM    |  A.P.L.          |
30 REM    |  COPYRIGHT 1988  |
40 REM    |                  |
50 REM    |       by JUNJI.A |
60 REM    └──────────────────┘
70 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25
80 CONSOLE ,.0,1
90 CLEAR,&HB900
100 BLOAD"HUNT-2.MAN",&H1000
110 BLOAD"ENEMY.DAT",&H1FC0
120 BLOAD"HUNT-2.WAL",&H2C80
130 BLOAD"NLETTE.DAT",&H3700
140 BLOAD "STAGE.DAT",&H3A00
150 BLOAD"MUSIC.DAT",&H6C00
160 BLOAD"APL.obj",&HB900
170 A=&HB900:CALL A
```

チェックサムプログラム

```
10 REM ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
20 DIM TS(15)
30 PRINT "** ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ  ﾀﾞﾝﾌﾟ ﾘｽﾄ **"
40 PRINT:INPUT "START ADDRES (HEX)=";ST$
45 INPUT "END   ADDRES (HEX)=";ET$
50 SA=VAL("&H"+ST$)
55 EA=VAL("&H"+ET$)
60 FOR J=0 TO 15:TS(J)=0:NEXT J
70 PRINT "Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 ";
75 PRINT "+8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum"
80 FOR I=1 TO 16:YS=0
90 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
100 FOR J=0 TO 15:A=PEEK(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
110 SA=SA+1:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
120 NEXT J
130 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
140 NEXT I
150 PRINT "----------------------------";
155 PRINT "------------------------------"
160 PRINT "Sum  ";:YS=0
170 FOR J=0 TO 15:YS=YS+TS(J)
180 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(TS(J)),2);" ";
190 NEXT J
200 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
210 PRINT
220 IF EA>=SA THEN GOTO 60
230 END
```

"HUNT-2. MAN"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 5E 00 00 0F FF 80 00 : 1A
C010 0F AA 80 00 0F FD 05 F4 0F FF 82 A0 0F FF F0 00 : 6C
C020 00 7F F0 00 00 7F 80 00 00 FF 80 00 00 9F C0 00 : 4C
C030 01 D7 E0 00 07 C5 E0 00 3F 83 F0 00 3F 83 FC 00 : D4
C040 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 5E 00 00 00 7F 80 00 : 8B
C050 00 2E 80 00 00 7F 00 00 00 67 80 00 00 60 7E 00 : F2
C060 00 60 0E 00 00 7F 80 00 00 FE 80 00 00 DF C0 00 : 8A
C070 03 D7 E0 00 07 C5 E0 00 3F 83 F0 00 3F 83 FC 00 : D6
C080 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 5E 00 00 0F FF 80 00 : 1A
C090 0F AE 80 00 0F FF 15 F4 0F EF 82 A0 0F E7 F0 00 : 5A
C0A0 00 60 00 00 00 7F 80 00 00 FF 80 00 00 DF C0 00 : 7D
C0B0 03 D7 E0 00 07 C5 E0 00 0F 83 F0 00 00 00 00 00 : E8
C0C0 00 1F 80 00 00 37 C0 00 00 2C 00 00 00 3F C0 00 : C1
C0D0 07 D5 40 00 07 FE 82 FA 07 FF E1 50 07 FF F8 00 : D2
C0E0 07 FF F8 00 00 1F E0 00 00 2F C0 00 00 1F A0 00 : AB
C0F0 00 0F A0 00 00 17 A0 00 00 0F A0 00 00 1F F8 00 : 2C
---------------------------------------------------------
Sum  33 09 76 00 3A FF 7C E2 B2 5D 15 90 C1 A2 66 00 : C6
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 00 1F 80 00 00 37 C0 00 00 2C 00 00 00 3F C0 00 : C1
C110 00 17 40 00 00 3F 80 00 00 33 E0 00 00 30 3F 00 : 98
C120 00 30 07 00 00 1F E0 00 00 2F C0 00 00 1F A0 00 : E4
C130 00 0F A0 00 00 17 A0 00 00 0F A0 00 00 1F F8 00 : 2C
C140 00 1F 80 00 00 37 C0 00 00 2C 00 00 00 3F C0 00 : C1
C150 07 D7 40 00 07 FF 8A FA 07 F7 E1 50 07 F3 F8 00 : C9
C160 07 F0 00 00 00 1F E0 00 00 2F C0 00 00 1F A0 00 : A4
C170 00 0F A0 00 00 17 A0 00 00 0F A0 00 00 00 00 00 : 15
C180 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 40 00 00 0F FF 80 00 : FC
C190 0F AA 80 00 0F FD 05 F4 0F FF 82 A0 0F FF F0 00 : 6C
C1A0 00 7F F0 00 00 7F 80 00 00 DF 00 00 00 FE C0 00 : 0B
C1B0 01 7D E0 00 06 F2 F8 00 3B 61 7C 00 3F E1 FF 00 : 85
C1C0 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 40 00 00 00 7F 80 00 : 6D
C1D0 00 2E 80 00 00 7F 00 00 00 67 80 00 00 60 7E 00 : F2
C1E0 00 60 0E 00 00 7F 80 00 00 DF 00 00 00 FE C0 00 : 0A
C1F0 01 7D E0 00 06 F2 F8 00 3B 61 7C 00 3F E1 FF 00 : 85
---------------------------------------------------------
Sum  1F 99 85 00 22 54 7F EE 8C 64 7B F0 A3 99 DB 00 : 92
```

リスト続く

4月号の表紙は、とても気に入りました。レトロみたいな感じで、なかなか好きです。来月号の表紙、期待しています。また4月号の特別別冊付録は、役立つことがたくさんありました。友だちのところで遊んでいるときや、ゲーム中に進めなくなったときにとても役に立ちました。編集部のみなさん、これからもいろいろな面で役立つ記事をのせてください。(青森県　中渡達幸) ‼これからもよろしくお願いいたします。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 40 00 00 0F FF 80 00 : FC
C210 0F AE 80 00 0F FF 15 F4 0F EF 82 A0 0F E7 F0 00 : 5A
C220 00 60 00 00 00 7F 80 00 00 DF 00 00 00 FE C0 00 : FC
C230 01 7D E0 00 06 F2 F8 00 0B 61 7C 00 00 00 00 00 : 36
C240 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C250 03 EA A0 00 03 FF 41 7D 03 FF E0 A8 03 FF FC 00 : D5
C260 03 FF FC 00 00 1F E0 00 00 3F 80 00 00 3F 40 00 : 3B
C270 00 7E 80 00 07 FA 00 00 07 E8 00 00 03 F8 00 00 : E9
C280 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C290 00 0B A0 00 00 1F C0 00 00 19 E0 00 00 18 1F 80 : 3A
C2A0 00 18 03 80 00 1F E0 00 00 3F 80 00 00 3F 40 00 : D8
C2B0 00 7E 80 00 07 FA 00 00 07 E8 00 00 03 F8 00 00 : E9
C2C0 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C2D0 03 EB A0 00 03 FF C5 7D 03 FB E0 A8 03 F9 FC 00 : 50
C2E0 03 F8 00 00 00 1F E0 00 00 3F 80 00 00 3F 40 00 : 38
C2F0 00 7E 80 00 01 FA 00 00 01 E8 00 00 00 00 00 00 : E2
------------------------------------------------------------
Sum  1C 60 FF 80 2A 98 13 EE 2F 39 1E F0 2A FE A7 80 : 83

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C310 03 EA A0 00 03 FF 41 7D 03 FF E0 A8 03 FF FC 00 : D5
C320 03 FF FC 00 04 9F E0 00 00 1F 80 00 00 3F 40 00 : 9F
C330 00 7E 80 00 00 FA 00 00 07 E8 00 00 07 F8 00 00 : E6
C340 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C350 00 0B A0 00 00 1F C0 00 00 19 E0 00 00 18 1F 80 : 3A
C360 00 18 03 80 07 DF E0 00 07 9F 80 00 0F 3F 40 00 : 15
C370 04 7E 80 00 00 FA 00 00 07 E8 00 00 07 F8 00 00 : EA
C380 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C390 03 EB A0 00 03 FF C5 7D 03 FB E0 A8 03 F9 FC 00 : 50
C3A0 03 F8 00 00 01 9F E0 00 03 1F 80 00 00 3F 40 00 : 9C
C3B0 00 7E 80 00 00 FA 00 00 01 E8 00 00 00 00 00 00 : E1
C3C0 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C3D0 03 EA A0 00 03 FF 41 7D 03 FF E0 A8 03 FF FC 00 : D5
C3E0 03 FF FC 00 04 9F E0 00 00 1F 80 00 00 1F 40 00 : 7F
C3F0 00 7E 80 00 00 FA 00 00 07 E8 00 00 07 F8 00 00 : E6
------------------------------------------------------------
Sum  16 0C 7B 80 19 2C 07 77 29 06 80 F8 2D 4F 93 80 : 16

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C410 00 0B A0 00 00 1F C0 00 00 19 E0 00 00 18 1F 80 : 3A
C420 00 18 03 80 07 DF E0 00 0F DF 80 00 1F 9F 40 00 : CD
C430 1E 7E 80 00 00 FA 00 00 07 E8 00 00 07 F8 00 00 : 04
C440 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C450 03 EB A0 00 03 FF C5 7D 03 FB E0 A8 03 F9 FC 00 : 50
C460 03 F8 00 00 01 9F E0 00 03 1F 80 00 06 1F 40 00 : 82
C470 00 7E 80 00 00 FA 00 00 01 E8 00 00 00 00 00 00 : E1
C480 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C490 03 EA A0 00 03 FF 41 7D 03 FF F0 A8 03 FF FC 00 : E5
C4A0 03 FF FC 00 00 0F F0 00 00 17 F0 00 00 1B D8 00 : F7
C4B0 00 33 FC 00 00 79 7E 00 00 79 BF 00 00 0B FF E0 : 48
C4C0 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C4D0 00 0B A0 00 00 1F C0 00 00 19 F0 00 00 18 1F 80 : 4A
C4E0 00 18 03 80 00 0F F0 00 00 17 F0 00 00 1B D8 00 : 94
C4F0 00 33 FC 00 00 79 7E 00 07 F9 BF 00 03 FB FF E0 : C2
------------------------------------------------------------
Sum  2A B0 7A 00 0E 2A A2 FA 27 F2 FE 50 35 96 E4 C0 : FE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 00 0F C0 00 00 1B E0 00 00 16 00 00 00 1F E0 00 : DF
C510 03 EB A0 00 03 FF C5 7D 03 FB F0 A8 03 F9 FC 00 : 60
C520 03 F8 00 00 00 0F F0 00 00 17 F0 00 00 1B D8 00 : F4
C530 00 33 FC 00 00 79 7E 00 00 79 BF 00 00 00 00 00 : 5E
C540 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 7A 00 00 01 FF F0 : 5D
C550 00 01 55 F0 2F A0 BF F0 05 41 FF F0 00 0F FF F0 : F7
C560 00 0F FE 00 00 01 FE 00 00 1F FF 00 00 03 F9 00 : 08
C570 00 07 EB 80 00 07 A3 E0 00 0F C1 FC 00 3F C1 FC : C4
C580 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 7A 00 00 01 FE 00 : 6C
C590 00 01 74 00 00 00 FE 00 00 01 E6 00 00 7E 06 00 : DE
C5A0 00 70 06 00 00 01 FE 00 00 01 7F 00 00 03 FB 00 : F3
C5B0 00 07 EB C0 00 07 A3 E0 00 0F C1 FC 00 3F C1 FC : 04
C5C0 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 7A 00 00 01 FF F0 : 5D
C5D0 00 01 75 F0 2F A8 FF F0 05 41 F7 F0 00 0F E7 F0 : 3F
C5E0 00 00 06 00 00 01 FE 00 00 01 FF 00 00 03 FB 00 : 03
C5F0 00 07 EB C0 00 07 A3 E0 00 0F C1 F0 00 00 00 00 : FC
------------------------------------------------------------
Sum  06 BC 59 E0 61 05 94 FD 0D 54 A9 70 03 59 0D B8 : 8D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 00 01 F8 00 00 03 EC 00 00 00 34 00 00 03 FC 00 : 1B
C610 00 02 AB E0 5F 41 7F E0 0A 87 FF E0 00 1F FF E0 : FA
C620 00 1F FF E0 00 07 F8 00 00 03 F4 00 00 05 F8 00 : F1
C630 00 05 F4 00 00 05 F8 00 00 05 D4 00 00 1F FC 00 : EA
C640 00 01 F8 00 00 03 EC 00 00 00 34 00 00 03 FC 00 : 1B
C650 00 02 E8 00 00 01 FC 00 00 07 CC 00 00 FC 0C 00 : C2
C660 00 E0 0C 00 00 07 F8 00 00 03 F4 00 00 05 F8 00 : DF
C670 00 05 F4 00 00 05 F8 00 00 05 D4 00 00 1F FC 00 : EA
C680 00 01 F8 00 00 03 EC 00 00 00 34 00 00 03 FC 00 : 1B
C690 00 02 EB E0 5F 51 FF E0 0A 87 EF E0 00 1F CF E0 : 8A
C6A0 00 00 0F E0 00 07 F8 00 00 03 F4 00 00 05 F8 00 : E2
C6B0 00 05 F4 00 00 05 F8 00 00 05 D4 00 00 00 00 00 : CF
C6C0 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 02 00 00 01 FF F0 : E5
C6D0 00 01 55 F0 2F A0 BF F0 05 41 FF F0 00 0F FF F0 : F7
C6E0 00 0F FE 00 00 01 FE 00 00 00 FB 00 00 03 7F 00 : 89
C6F0 00 07 BE 80 00 1F 4F 60 00 3E 86 DC 00 FF 87 FC : 35
------------------------------------------------------------
Sum  00 2E 69 F0 ED 81 10 10 19 AC 30 8C 00 A2 B2 9C : 86
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 02 00 00 01 FE 00 : F4
C710 00 01 74 00 00 00 FE 00 00 01 E6 00 00 7E 06 00 : DE
C720 00 70 06 00 00 01 FE 00 00 00 FB 00 00 03 7F 00 : F2
C730 00 07 BE 80 00 1F 4F 60 00 3E 86 DC 00 FF 87 FC : 35
C740 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 02 00 00 01 FF F0 : E5
C750 00 01 75 F0 2F A8 FF F0 05 41 F7 F0 00 0F E7 F0 : 3F
C760 00 00 06 00 00 01 FE 00 00 00 FB 00 00 03 7F 00 : 82
C770 00 07 BE 80 00 1F 4F 60 00 3E 86 D0 00 00 00 00 : A7
C780 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C790 00 05 57 C0 BE 82 FF C0 15 07 FF C0 00 3F FF C0 : F4
C7A0 00 3F FF C0 00 07 F8 00 00 01 FC 00 00 02 FC 00 : F8
C7B0 00 01 7E 00 00 00 5F E0 00 00 17 E0 00 00 1F C0 : 94
C7C0 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C7D0 00 05 D0 00 00 03 F8 00 00 07 98 00 01 F8 18 00 : 80
C7E0 01 C0 18 00 00 07 F8 00 00 01 FC 00 00 02 FC 00 : D3
C7F0 00 01 7E 00 00 00 5F E0 00 00 17 E0 00 00 1F C0 : 94
------------------------------------------------------------
Sum  01 91 83 70 ED 8B D8 30 1A CE 70 1C 01 DD AC 1C : 1F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C810 00 05 D7 C0 BE A3 FF C0 15 07 DF C0 00 3F 9F C0 : 15
C820 00 00 1F C0 00 07 F8 00 00 01 FC 00 00 02 FC 00 : D9
C830 00 01 7E 00 00 00 5F 80 00 00 17 80 00 00 00 00 : F5
C840 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C850 00 05 57 C0 BE 82 FF C0 15 07 FF C0 00 3F FF C0 : F4
C860 00 3F FF C0 00 07 F9 20 00 01 F8 00 00 02 FC 00 : 15
C870 00 01 7E 00 00 00 5F 00 00 00 17 E0 00 00 1F E0 : D4
C880 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C890 00 05 D0 00 00 03 F8 00 00 07 98 00 01 F8 18 00 : 80
C8A0 01 C0 18 00 00 07 FB E0 00 01 F9 E0 00 02 FC F0 : 83
C8B0 00 01 7E 20 00 00 5F 00 00 00 17 E0 00 00 1F E0 : F4
C8C0 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C8D0 00 05 D7 C0 BE A3 FF C0 15 07 DF C0 00 3F 9F C0 : 15
C8E0 00 00 1F C0 00 07 F9 80 00 01 F8 C0 00 02 FC 00 : 16
C8F0 00 01 7E 00 00 00 5F 00 00 00 17 80 00 00 00 00 : 75
------------------------------------------------------------
Sum  01 23 E2 A0 3A 03 B6 40 3F 20 36 A0 01 D9 63 F0 : 3B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C910 00 05 57 C0 BE 82 FF C0 15 07 FF C0 00 3F FF C0 : F4
C920 00 3F FF C0 00 07 F9 20 00 01 F8 00 00 02 F8 00 : 11
C930 00 01 7E 00 00 00 5F 00 00 00 17 E0 00 00 1F E0 : D4
C940 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C950 00 05 D0 00 00 03 F8 00 00 07 98 00 01 F8 18 00 : 80
C960 01 C0 18 00 00 07 FB E0 00 01 FB F0 00 02 F9 F8 : 9A
C970 00 01 7E 78 00 00 5F 00 00 00 17 E0 00 00 1F E0 : 4C
C980 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C990 00 05 D7 C0 BE A3 FF C0 15 07 DF C0 00 3F 9F C0 : 15
C9A0 00 00 1F C0 00 07 F9 80 00 01 F8 C0 00 02 F8 60 : 72
C9B0 00 01 7E 00 00 00 5F 00 00 00 17 80 00 00 00 00 : 75
C9C0 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
C9D0 00 05 57 C0 BE 82 FF C0 15 0F FF C0 00 3F FF C0 : FC
C9E0 00 3F FF C0 00 0F F0 00 00 0F E8 00 00 1B D8 00 : E7
C9F0 00 3F CC 00 00 7E 9E 00 00 FD 9E 00 07 FF D0 00 : 98
------------------------------------------------------------
Sum  01 A0 90 F8 3A 68 ED C0 3F 33 CB 30 08 F1 64 58 : 9A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
CA10 00 05 D0 00 00 03 F8 00 00 0F 98 00 01 F8 18 00 : 88
CA20 01 C0 18 00 00 0F F0 00 00 0F E8 00 00 1B D8 00 : C2
CA30 00 3F CC 00 00 7E 9E 00 00 FD 9F E0 07 FF DF C0 : 48
CA40 00 03 F0 00 00 07 D8 00 00 00 68 00 00 07 F8 00 : 39
CA50 00 05 D7 C0 BE A3 FF C0 15 0F DF C0 00 3F 9F C0 : 1D
CA60 00 00 1F C0 00 0F F0 00 00 0F E8 00 00 1B D8 00 : C8
CA70 00 3F CC 00 00 7E 9E 00 00 FD 9E 00 00 00 00 00 : C2
CA80 00 00 00 00 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 58 00 00 : 86
CA90 00 7F 80 00 0F AA 80 00 0F FD 05 F4 0F FF 82 A0 : 6D
CAA0 0F FF F0 00 0F FF F0 00 00 3F 80 00 00 7F 40 00 : 7A
CAB0 00 3F F0 00 00 0F DC 00 00 83 EF C0 00 01 FF C0 : 0C
CAC0 00 00 00 00 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 58 00 00 : 86
CAD0 00 7F 80 00 00 2E 80 00 00 7F 00 00 00 67 80 00 : 13
CAE0 00 60 7E 00 00 60 0E 00 00 3F 80 00 00 7F 40 00 : CA
CAF0 00 3F F0 00 00 0F DC 00 00 83 EF C0 02 C9 FF C0 : D6
------------------------------------------------------------
Sum  10 29 A4 80 DC A1 79 C0 24 14 37 14 19 58 B6 A0 : 5D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 00 00 00 00 00 3F 00 00 00 6F 80 00 00 58 00 00 : 86
CB10 00 7F 80 00 0F AE 80 00 0F FF 15 F4 0F EF 82 A0 : 73
CB20 0F E7 F0 00 0F E0 00 00 00 3F 80 00 00 7F 40 00 : 53
CB30 00 3F F0 00 00 0F DC 00 00 83 EE 00 02 C8 00 00 : 55
CB40 00 00 00 00 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 1A 00 : 0D
CB50 00 01 FC 00 00 01 55 F0 2F A0 BF F0 05 41 FF F0 : F6
CB60 00 0F FF F0 00 0F FF F0 00 01 FC 00 00 02 FE 00 : F9
CB70 00 0F FC 00 00 3B F0 00 03 F7 C1 00 03 FF 80 00 : 73
CB80 00 00 00 00 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 1A 00 : 0D
CB90 00 01 FC 00 00 01 74 00 00 00 FE 00 00 01 E6 00 : 57
CBA0 00 7E 06 00 00 70 06 00 00 01 FC 00 00 02 FE 00 : F7
CBB0 00 0F FC 00 00 3B F0 00 03 F7 C1 00 03 FF 93 40 : C6
CBC0 00 00 00 00 00 00 FC 00 00 01 F6 00 00 00 1A 00 : 0D
CBD0 00 01 FC 00 00 01 75 F0 2F A8 FF F0 05 41 F7 F0 : 56
CBE0 00 0F E7 F0 00 07 F0 00 01 FC 00 00 02 FE 00 : DA
CBF0 00 0F FC 00 00 3B F0 00 00 77 C1 00 00 00 13 40 : C1
------------------------------------------------------------
Sum  0F 71 34 E0 1E 0F 6A C0 73 E3 D8 D4 21 15 0C 00 : 2F
```


すごい！　何がって５月号の付録ですよ。「X68000全ガイド」。本誌よりも先に、こっちを見てしまった。しかしすごいねぇ、X68000は……。見れば見るほどほしくなる。そしてまたオリジナルシミュレーションボード。これって、人間が作ったとは思えない。こんなすばらしい付録つけてくれて、ポプコム買っててよかった。(秋田県　大高敦也) !!今月号のるーみっくわーるどカラーポスターもすばらしいでしょ？

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 08 00 40 00 00 04 40 00 00 4C 60 00 01 C8 08 E0 : E9
CC10 08 28 00 00 00 1F B5 40 00 1B 94 00 03 17 FB 70 : 78
CC20 00 1F E0 08 08 1A 38 40 02 BA E8 00 00 02 68 00 : AF
CC30 08 18 B0 00 02 C1 1C 00 00 34 00 00 00 00 24 00 : 07
CC40 1E 5F FF E3 FF DF FF F1 FD FE F7 FB FF FD FE F9 : 0D
CC50 DB FF FF DA FF FF FF FC BF FF FF FE 1F FF FF F6 : 7A
CC60 FF FF FF FA 7F DB FF FE 57 FF FF FE 7B FF FF F8 : 12
CC70 6F 7B FF CE FB FF FF F7 7F FF FF EB 27 F8 FC 7F : A9
CC80 12 1C 98 23 06 40 02 91 A0 20 90 6B 12 00 46 11 : E6
CC90 43 5D 52 1A 45 BF FE 20 B3 3B F7 96 14 F7 F6 04 : AE
CCA0 E8 FF E1 50 57 1A 78 80 55 57 FB 4C 1B 83 78 00 : 8A
CCB0 01 02 00 46 E9 00 82 05 74 02 10 49 27 80 00 6B : 9A
CCC0 0C 40 40 00 41 EC 45 40 26 5D E8 89 89 DD BF E4 : 3B
CCD0 5D FD FF C8 46 7F FF F0 0F BB FF E0 4F FF FF F0 : BB
CCE0 FF 7F FF C8 0F FB FE E0 43 FF EE 60 1F EF 7D 00 : 48
CCF0 0A 3B FA 00 0A FB 3E 00 00 35 D0 00 00 00 24 00 : AB
-----------------------------------------------------------
Sum  2F A8 CF F0 AD 30 BF A8 28 50 07 41 23 99 9A 0A : FA
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 1E 5F FF E3 FF FF FF F1 FF FF FF FB FF FD FF FD : 3D
CD10 DF FF FF DA FF FF FF FC BF FF FF FE 5F FF FF F6 : BE
CD20 FF FF FF FA 7F FB FF FE 57 FF FF FE 7F FF FF F8 : 36
CD30 6F 7B FF CE FB FF FF F7 7F FF FF EB 27 F8 FC 7F : A9
CD40 16 5C 98 23 47 E8 07 D1 A6 3D D8 EB 9B DD FF F5 : 46
CD50 5F FD FF DA 47 FF FF F0 BF BB FF F6 5F FF FF E4 : 1A
CD60 FF FF FF D0 5F FB FE E0 55 DF FF 6C 1F EF 7D 00 : 2F
CD70 03 3B DA 46 E9 7A AE 05 74 13 D0 49 27 80 00 6B : 26
CD80 1C 0F 87 C0 FF 9B FE F0 75 F6 D7 A8 7E DD BE F8 : F5
CD90 DB FF FF D8 77 7F FF FC 3E FF FE E8 1F FF BF F6 : 98
CDA0 3D 6D FF AB 3F D9 FF F5 15 FF BF BF 7B DF F6 F8 : 3A
CDB0 6E 7B FF 4E 79 BE EF B3 0F 6F FC EB 01 F8 F8 3E : A3
CDC0 1C 0F 87 C0 FF 9B FE F0 75 F6 D7 A8 7E DD BE F8 : F5
CDD0 DB FF FF D8 77 7F FF FC 3E FF FE E8 1F FF BF F6 : 98
CDE0 3D 6D FF AB 3F D9 FF F5 15 FF BF BF 7B DF F6 F8 : 3A
CDF0 6E 7B FF 4E 79 BE EF B3 0F 6F FC EB 01 F8 F8 3E : A3
-----------------------------------------------------------
Sum  26 57 74 BA AA B6 84 B0 70 AC C2 EC 76 A4 4A F6 : 63
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 1C 0F 87 C0 FF 9B FE F0 75 F6 D7 A8 7E DD BE F8 : F5
CE10 DB FF FF D8 77 7F FF FC 3E FF FE E8 1F FF BF F6 : 98
CE20 3D 6D FF AB 3F D9 FF F5 15 FF BF BF 7B DF F6 F8 : 3A
CE30 6E 7B FF 4E 79 BE EF B3 0F 6F FC EB 01 F8 F8 3E : A3
CE40 0C 09 03 C0 FB 9A FE 70 54 F6 11 28 7A 98 9E 78 : 86
CE50 8B D6 08 98 75 0B 12 9C 1C 90 A6 E8 1B 05 04 76 : 03
CE60 30 00 2A 2B 35 D0 13 A5 04 11 1C 8F 70 80 00 70 : 62
CE70 6E 19 DA 0E 50 1E E3 B3 0C 41 78 EB 01 08 D8 1A : 1E
CE80 0C 09 03 C0 FB 9A FE 70 54 F6 11 28 7A 98 9E 78 : 86
CE90 8B D6 08 98 75 0B 12 9C 1C 90 A6 E8 1B 05 04 76 : 03
CEA0 30 00 2A 2B 35 D0 13 A5 04 11 1C 8F 70 80 00 70 : 62
CEB0 6E 19 DA 0E 50 1E E3 B3 0C 41 78 EB 01 08 D8 1A : 1E
CEC0 0C 09 03 C0 FB 9A FE 70 54 F6 11 28 7A 98 9E 78 : 86
CED0 8B D6 08 98 75 0B 12 9C 1C 90 A6 E8 1B 05 04 76 : 03
CEE0 30 00 2A 2B 35 D0 13 A5 04 11 1C 8F 70 80 00 70 : 62
CEF0 6E 19 DA 0E 50 1E E3 B3 0C 41 78 EB 01 08 D8 1A : 1E
-----------------------------------------------------------
Sum  41 DE B1 44 0D 6A FD C0 57 EB 71 D8 2B 22 D9 8C : 85
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 00 00 02 40 60 00 00 20 08 80 00 28 00 02 0E 20 : A2
CF10 04 42 08 10 74 11 02 00 18 90 80 00 08 00 04 02 : 1B
CF20 20 00 22 00 00 00 11 A0 01 00 00 04 00 10 01 00 : 09
CF30 20 48 00 08 00 04 44 44 28 00 40 00 01 40 08 20 : CD
CF40 00 00 02 40 60 00 00 20 08 80 00 28 00 02 0E 20 : A2
CF50 04 42 08 10 74 11 02 00 18 90 80 00 08 00 04 02 : 1B
CF60 20 00 22 00 00 00 11 A0 01 00 00 04 00 10 01 00 : 09
CF70 20 48 00 08 00 04 44 44 28 00 40 00 01 40 08 20 : CD
CF80 00 00 02 40 60 00 00 20 08 80 00 28 00 02 0E 20 : A2
CF90 04 42 08 10 74 11 02 00 18 90 80 00 08 00 04 02 : 1B
CFA0 20 00 22 00 00 00 11 A0 01 00 00 04 00 10 01 00 : 09
CFB0 20 48 00 08 00 04 44 44 28 00 40 00 01 40 08 20 : CD
CFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  CC 9E 84 08 7C 3F 05 0C DB 30 40 84 1B F6 51 C6 : B9
```

"ENEMY. DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1C 00 00 : 1C
C010 00 7C 00 00 02 00 00 00 07 80 00 00 0E 00 00 00 : 13
C020 1C 00 00 00 0C 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 : 2C
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 D0 00 00 1C 35 00 : 21
C050 00 7C 01 40 02 00 00 B0 07 80 00 54 0E 00 00 AA : 02
C060 1C 00 01 54 0C 00 02 AA 04 00 15 54 00 00 AA A8 : E8
C070 00 00 15 50 00 00 00 A0 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F F8 00 03 FF FF 80 : F8
C090 0F FF FF E0 1F FF FF F8 3F FF FF FC 7F FF FF FE : B6
C0A0 7F FF FF FE 7F FF FF FE 7F FF FF FE 3F FF FF FC : AA
C0B0 1F FE 1F F8 03 E0 01 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 : F8
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3C 00 00 : 3C
C0D0 00 1E 00 00 07 C0 00 00 0F 00 00 00 1E 00 00 00 : 12
C0E0 1C 00 00 00 0C 00 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 : 2E
C0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  01 12 34 BA D0 9E 01 D0 E9 7D DB A2 FB 71 DC CC : 37
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 D0 00 00 3C 35 00 : 41
C110 00 1E 01 40 07 C0 00 B0 0F 00 00 54 1E 00 00 AA : 01
C120 1C 00 01 54 0C 00 02 AA 06 00 15 54 00 02 AA A8 : EC
C130 00 05 55 40 00 2A AA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 6E
C140 00 00 00 00 00 00 00 00 01 FF FC 00 0F FF FF E0 : E9
C150 1F FF FF F8 7F FF FF FC FF FF FF FE FF FF FF FF : 85
C160 FF FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FE 3F FF FF FC : AC
C170 0F FF FF E0 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : EB
C180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 : 80
C190 07 9C 40 00 1E 0F C0 00 1C 00 00 00 1C 00 00 00 : 08
C1A0 0C 00 00 00 04 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 12
C1B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 A0 00 80 15 50 : 85
C1D0 07 9C 4A A8 1E 0F C0 54 1C 00 00 2A 1C 00 00 54 : 8C
C1E0 0C 00 00 AA 04 00 01 54 02 00 0A A8 00 09 55 40 : 61
C1F0 00 12 AA 80 00 25 50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : B1
-----------------------------------------------------------
Sum  6F 6A 88 7D D5 2A 7A FD D0 FD E9 16 A3 44 46 11 : 5E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 00 00 00 00 00 00 00 00 03 E0 01 E0 1F FE 1F F8 : F8
C210 3F FF FF FC 7F FF FF FE 7F FF FF FE 7F FF FF FE : AA
C220 7F FF FF FE 3F FF FF FC 1F FF FF F8 0F FF FF E0 : B6
C230 03 FF FF 80 00 7F F8 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : F8
C240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C250 00 00 00 00 3F C0 07 F0 FF F0 1F FC FE 7F FF 9F : 1B
C260 FE 7F FF 9F FE 7F FF 9F FF FF FF FE 7F E0 07 FC : 93
C270 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C280 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C290 00 00 00 00 00 00 00 00 0B A0 05 D0 00 54 00 8A : 5E
C2A0 01 AA A0 75 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 : C2
C2B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2D0 00 00 00 00 3F C0 07 F0 7F F0 1F FC BE 7F FF 9F : 5B
C2E0 5E 7F EF 9F 2E 7A 97 9F 15 F8 0A FE 02 A0 01 5C : 5D
C2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  1E A5 8B 2D 68 F6 9A 1A 3E 55 4B 9A EA CE 23 F6 : D6
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 00 00 7F C0 00 01 FF F0 00 03 F8 7C 00 03 FE 3E : E5
C310 00 03 FF FE 00 01 7F FC 00 0F BF F0 00 1F FE 00 : 57
C320 07 FF F8 00 1F FF E0 00 3F 87 E0 00 3F E1 E0 00 : A2
C330 3F FF E0 00 1F FF C0 00 0F FF 00 00 00 00 00 00 : 0A
C340 00 00 00 00 00 00 17 40 00 00 01 A8 00 00 01 94 : 95
C350 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1C 00 : 24
C360 00 00 70 00 01 74 C0 00 00 1A A0 00 00 19 40 00 : B8
C370 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 80
C380 00 00 7F C0 00 00 FF F0 00 01 78 7C 00 00 BE 3E : 1F
C390 00 00 5F FE 00 00 2B FC 00 01 05 70 00 00 7E 00 : 78
C3A0 07 FD F8 00 0F FF E0 00 17 87 E0 00 0B E1 E0 00 : 34
C3B0 05 FF E0 00 02 BF C0 00 00 57 00 00 00 00 00 00 : BC
C3C0 00 1F F0 00 00 7F FC 00 00 FF FF 00 00 FC 0F 80 : 13
C3D0 00 FF FF 80 00 7F FF 00 00 1F F8 00 00 1F F0 00 : 22
C3E0 00 1F F0 00 00 1F F0 00 00 1F FC 00 00 FF FF 00 : 37
C3F0 00 FC 0F 80 00 FF FF 80 00 7F FF 00 00 3F FC 00 : C2
-----------------------------------------------------------
Sum  52 36 EA 84 50 4E A9 98 65 4E 87 00 4A 56 4F 90 : 8E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 00 00 00 00 00 05 D0 00 00 00 EA 00 00 00 C5 00 : 84
C410 00 00 02 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 0A 60 00 : 70
C420 00 04 60 00 00 0A 60 00 00 05 00 00 00 00 EA 00 : BD
C430 00 00 C5 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : C7
C440 00 1F F0 00 00 3F FC 00 00 5F FF 00 00 2C 0F 80 : 63
C450 00 17 FF 80 00 0A FF 00 00 05 58 00 00 0B F0 00 : F7
C460 00 05 F0 00 00 0B F0 00 00 1F DC 00 00 5F FF 00 : 49
C470 00 2C 0F 80 00 17 FF 80 00 0A FF 00 00 01 5C 00 : B7
C480 0F F8 00 00 3F FE 00 00 7F FF 80 00 7F 87 C0 00 : 08
C490 7E 1F C0 00 3F FF 80 00 1F FF E0 00 00 3F F8 00 : 50
C4A0 00 0F FF C0 00 03 FF F0 00 03 FF FC 00 03 FC 3E : FB
C4B0 00 03 E0 FE 00 01 FF FC 00 00 FF F0 00 00 00 00 : CC
C4C0 00 00 00 00 02 E8 00 00 00 75 00 00 00 62 80 00 : 41
C4D0 00 61 00 00 00 00 00 00 00 01 80 00 00 00 60 00 : 42
C4E0 00 00 00 00 00 00 17 40 00 00 03 A8 00 00 03 14 : 19
C4F0 00 00 03 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0B
-----------------------------------------------------------
Sum  8D F5 B7 C6 80 63 B1 AC 9E 0D FD 94 7F CC 00 D2 : 98
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 0F F8 00 00 1F FE 00 00 2F FF 80 00 17 87 C0 00 : 30
C510 0A 1F C0 00 05 7F 80 00 00 AB E0 00 00 01 F8 00 : 71
C520 00 00 7F C0 00 00 FF F0 00 01 7F FC 00 00 BC 3E : A4
C530 00 00 40 FE 00 00 2B FC 00 00 05 70 00 00 00 00 : DA
C540 00 00 00 00 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 : 7C
C550 0A AA AF B8 15 55 55 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 : 77
C560 00 00 00 00 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC : 42
C570 0A AA AB B8 05 55 5D 70 02 AA BB 80 00 55 54 00 : CE
C580 00 00 00 00 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 : 7C
C590 0A AA AF B8 15 55 55 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 : 77
C5A0 00 00 00 00 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC : 42
C5B0 0A AA AB B8 05 55 5D 70 02 AA BB 80 00 55 54 00 : CE
C5C0 00 00 00 00 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 : 7C
C5D0 0A AA AF B8 15 55 55 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 : 77
C5E0 00 00 00 00 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC : 42
C5F0 0A AA AB B8 05 55 5D 70 02 AA BB 80 00 55 54 00 : CE
-----------------------------------------------------------
Sum  55 13 8D 0E EF F5 B7 CA 3A A3 12 40 64 84 85 24 : 28
```

リスト続く

私は先月から『ドラゴンランス』を1巻、2巻、3巻と読んで、いま4巻を読んでいます。すごくおもしろいですねー。タッスルホッフとフィズバンのコンビはもうサイコー。(京都府　吉田重治) ‼内容とか、特徴とか、なにかそんなことを書いた感想文でも送ってくれると、うれしいな。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C610 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C620 7F FF FF FE 2A AA AA AE 7F 55 55 DC 2B 2A AB B8 : 64
C630 57 55 5D 70 2B 2B EB 80 57 55 54 00 00 00 00 00 : 3A
C640 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A F8 0F B8 : 45
C650 15 78 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : 2F
C660 7F FF FF FE 2A AA AA AE 7F 55 55 DC 2B 2A AB B8 : 64
C670 57 55 5D 70 2B 2B EB 80 57 55 54 00 00 00 00 00 : 3A
C680 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C690 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C6A0 7F FF FF FE 2A AA AA AE 7F 55 55 DC 2B 2A AB B8 : 64
C6B0 57 55 5D 70 2B 2B EB 80 57 55 54 00 00 00 00 00 : 3A
C6C0 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C6D0 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C6E0 7F FF FF FE 2A AA AA AE 1F D5 55 DC 2A FA AB B8 : 53
C6F0 55 75 5D 70 AB AB EB 80 57 55 54 00 0C 00 00 00 : 64
-----------------------------------------------------------
Sum  AA E4 7C 28 88 24 A8 70 60 D0 6C 88 DF F0 E8 C0 : 91

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 8F 0F B8 : DC
C710 15 0F 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : C6
C720 7F FF FF FE 2A AA AA AE 1F D5 55 DC 2A FA AB B8 : 53
C730 55 75 5D 70 AB AB EB 80 57 55 54 00 0C 00 00 00 : 64
C740 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C750 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C760 7F FF FF FE 2A AA AA AE 1F D5 55 DC 2A FA AB B8 : 53
C770 55 75 5D 70 AB AB EB 80 57 55 54 00 0C 00 00 00 : 64
C780 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C790 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C7A0 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC FF FA AB B8 : 9E
C7B0 55 75 5D 70 AA BB EB 80 55 75 54 00 00 00 00 00 : 85
C7C0 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 FF B8 : BD
C7D0 15 00 F5 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : A7
C7E0 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC FF FA AB B8 : 9E
C7F0 55 75 5D 70 AA BB EB 80 55 75 54 00 00 00 00 00 : 85
-----------------------------------------------------------
Sum  A4 DB 6C 28 06 C4 A8 70 28 90 6C 88 92 F7 D8 C0 : C2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 00 7F FE 00 03 AA AB 80 05 55 5D 70 0A 80 0F B8 : CD
C810 15 00 05 DC 2A AA AA EE 55 55 55 56 00 00 00 00 : B7
C820 7F FF FF FE 2A AA AA AE 15 55 55 DC FF FA AB B8 : 9E
C830 55 75 5D 70 AA BB EB 80 55 75 54 00 00 00 00 00 : 85
C840 00 00 70 00 00 00 0C 00 00 00 02 00 00 00 03 50 : D1
C850 00 03 F8 08 00 00 28 C4 00 00 08 28 02 60 08 30 : B9
C860 00 03 00 20 00 20 80 20 00 07 FF C0 00 00 0F F0 : A8
C870 00 00 00 04 00 00 00 06 0F FC 1F F8 03 F0 07 E0 : 06
C880 00 1F F0 00 00 15 5C 00 00 1E AE 00 00 15 57 50 : 08
C890 00 00 00 08 00 05 FB C4 00 09 D9 68 F7 E4 BA F0 : 9B
C8A0 32 EF B1 60 F5 6B A2 E0 00 00 00 00 0F FF FF F0 : 11
C8B0 15 55 55 5C 2A AA AA AE 00 C0 01 80 00 00 00 00 : 88
C8C0 00 1F F0 00 00 15 5C 00 00 10 AE 00 00 15 57 50 : FA
C8D0 00 02 08 08 00 05 FB C4 00 09 D9 68 07 E4 BA F0 : B5
C8E0 02 EF B1 60 05 6B A2 E0 00 04 00 40 0F FF FF F0 : 35
C8F0 15 55 55 5C 2A AA AA AE 03 F0 07 E0 00 C0 01 80 : 62
-----------------------------------------------------------
Sum  47 C1 BB FE 4F 37 E4 2A D6 6B 99 F2 2A 7A FC A0 : 61

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 00 00 70 00 00 00 0C 00 00 00 02 00 00 00 03 50 : D1
C910 00 03 F8 08 00 00 28 C4 00 00 08 28 00 60 08 30 : B7
C920 00 03 00 20 00 20 80 20 00 07 FF C0 00 00 0F F0 : A8
C930 00 00 00 04 00 00 00 06 03 F8 0F E0 01 F0 03 80 : 68
C940 00 1F F0 00 00 15 5C 00 00 1E AE 00 00 15 57 50 : 08
C950 0E 00 00 08 E6 05 FB C4 7F 89 D9 68 05 E4 BA F0 : 9C
C960 02 EF B1 60 01 6B A2 E0 00 00 00 00 0F FF FF F0 : ED
C970 15 55 55 5C 2A AA AA AE 00 00 00 00 00 00 00 00 : 47
C980 00 1F F0 00 00 15 5C 00 00 10 AE 00 00 15 57 50 : FA
C990 00 02 08 08 00 05 FB C4 03 89 D9 68 05 E4 BA F0 : 36
C9A0 02 EF B1 60 01 6B A2 E0 00 04 00 40 0F FF FF F0 : 31
C9B0 15 55 55 5C 2A AA AA AE 00 E0 03 80 00 40 01 00 : EB
C9C0 00 0E 00 00 00 30 00 00 00 40 00 00 0A C0 00 00 : 48
C9D0 10 1F C0 00 23 14 00 00 14 10 00 00 0C 10 06 40 : AC
C9E0 04 00 C0 00 04 01 04 00 03 FF E0 00 0F F0 00 00 : AE
C9F0 20 00 00 00 60 00 00 00 1F F8 3F F0 07 E0 0F C0 : 7C
-----------------------------------------------------------
Sum  70 FB DC B4 C3 C3 FE 8E BB 6A 48 48 55 20 53 50 : DA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 00 0F F8 00 00 3A A8 00 00 75 78 00 0A EA A8 00 : 72
CA10 10 00 00 00 23 DF A0 00 16 9B 90 00 0F 5D 27 EF : 75
CA20 06 8D F7 4C 07 45 D6 AF 00 00 00 00 0F FF FF F0 : A4
CA30 3A AA AA A8 75 55 55 54 01 80 03 00 00 00 00 00 : 2D
CA40 00 0F F8 00 00 3A A8 00 00 75 08 00 0A EA A8 00 : 02
CA50 10 10 40 00 23 DF A0 00 16 9B 90 00 0F 5D 27 E0 : B6
CA60 06 8D F7 40 07 45 D6 A0 02 00 20 00 0F FF FF F0 : AB
CA70 3A AA AA A8 75 55 55 54 07 E0 0F C0 01 80 03 00 : E3
CA80 00 0E 00 00 00 30 00 00 00 40 00 00 0A C0 00 00 : 48
CA90 10 1F C0 00 23 14 00 00 14 10 00 00 0C 10 06 00 : 6C
CAA0 04 00 C0 00 04 01 04 00 03 FF E0 00 0F F0 00 00 : AE
CAB0 20 00 00 00 60 00 00 00 07 F0 1F C0 01 C0 0F 80 : A6
CAC0 00 0F F8 00 00 3A A8 00 00 75 78 00 0A EA A8 00 : 72
CAD0 10 00 00 70 23 DF A0 67 16 9B 91 FE 0F 5D 27 A0 : FC
CAE0 06 8D F7 40 07 45 D6 80 00 00 00 00 0F FF FF F0 : 69
CAF0 3A AA AA A8 75 55 55 54 00 00 00 00 00 00 00 00 : A9
-----------------------------------------------------------
Sum  24 0F 8B 34 64 5E 5D 32 6A CF DA 7E 9F D2 82 BF : 86

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 00 0F F8 00 00 3A A8 00 00 75 08 00 0A EA A8 00 : 02
CB10 10 10 40 00 23 DF A0 00 16 9B 91 C0 0F 5D 27 A0 : 37
CB20 06 8D F7 40 07 45 D6 80 02 00 20 00 0F FF FF F0 : 8B
CB30 3A AA AA A8 75 55 55 54 01 C0 07 00 00 80 02 00 : F3
CB40 1F FF FF F8 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : D1
CB50 00 FF FF 00 05 E8 3F A0 08 01 9F 10 10 07 CF 08 : 70
CB60 10 07 EF 08 F8 03 CF 1F F8 01 9F 1F 1F 00 2F E3 : DF
CB70 18 00 5F 03 18 00 00 03 18 00 00 03 18 00 00 03 : CB
CB80 1F FF FF F8 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : D1
CB90 00 FF FF 00 05 FF FF A0 08 FC 3F 10 10 F8 1F 08 : 23
CBA0 10 F9 9F 08 F8 F8 1F 1F F8 FC 3F 1F F8 FF FF 1F : 45
CBB0 F8 FF FF 1F F8 00 00 1F F8 00 00 1F F8 00 00 1F : 5A
CBC0 1F FF FF F8 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : D1
CBD0 00 00 57 00 05 00 0B A0 08 00 07 10 10 01 8B 08 : CA
CBE0 10 03 C5 08 F8 01 83 1F 08 00 05 01 18 00 03 03 : A7
CBF0 08 00 05 01 18 00 00 03 08 00 00 01 18 00 00 03 : 4D
-----------------------------------------------------------
Sum  F5 53 E1 0B BE C3 9D 36 41 F7 F8 52 AF C2 77 D2 : C4

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 00 3F FC 00 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : F7
CC10 00 FF FF 00 05 E8 3F A0 08 01 9F 10 10 07 CF 08 : 70
CC20 10 07 EF 08 F8 03 CF 1F F8 01 9F 1F 1F 00 2F E3 : DF
CC30 18 00 5F 03 18 00 00 03 18 00 00 03 18 00 00 03 : CB
CC40 00 3F FC 00 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : F7
CC50 00 FF FF 00 05 FF FF A0 08 FC 3F 10 10 F8 1F 08 : 23
CC60 10 F9 9F 08 F8 F8 1F 1F F8 FC 3F 1F F8 FF FF 1F : 45
CC70 F8 FF FF 1F F8 00 00 1F F8 00 00 1F F8 00 00 1F : 5A
CC80 00 3F FC 00 00 0F D0 00 00 0F D0 00 00 FF FF 00 : F7
CC90 00 00 57 00 05 00 0B A0 08 00 07 10 10 00 0B 08 : 49
CCA0 10 01 85 08 F8 00 03 1F 08 00 05 01 18 00 03 03 : E4
CCB0 08 00 05 01 18 00 00 03 08 00 00 01 18 00 00 03 : 4D
CCC0 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : FF
CCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  47 BB BF 3B 1F 0F AA 62 28 27 38 92 87 FB 27 42 : 3A
```

"NLETTE. DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 00 3F E4 F0 FA E3 BA E6 3A FC 3A F0 FA 3F E4 : 0D
C010 00 00 0F A0 3F 40 07 40 07 40 07 40 07 40 3F E8 : 71
C020 00 00 7F F4 E8 3A 00 3A 7F F4 F4 00 E8 1A FF FA : 31
C030 00 00 7F F4 E8 7A 00 7A 3F F4 00 7A E8 7A 7F F4 : D1
C040 00 00 07 D0 1D D0 75 D0 D1 D0 FF FA 01 C0 03 E8 : 4F
C050 00 00 FF FA E8 00 E8 00 FF F4 00 3A E8 3A 7F F4 : 8B
C060 00 00 7F F4 E8 3A E8 00 FF F4 E8 3A E8 3A 7F F4 : 27
C070 00 00 FF FA E8 3A E8 74 00 E8 01 D0 03 A0 07 D0 : AA
C080 00 00 7F F4 F4 7A F4 7A 7F F4 F4 7A F4 7A 7F F4 : 11
C090 00 00 7F F4 F4 7A F4 7A 7F FA 00 7A F4 7A 7F F4 : 23
C0A0 00 00 00 00 07 A0 07 A0 00 00 07 A0 07 A0 00 00 : 9C
C0B0 00 00 00 00 07 A0 07 A0 00 00 07 A0 07 A0 0E 80 : 2A
C0C0 00 00 00 0D 00 3D 00 7F FA FF FA 7F FA 3D 00 0D 00 : 7F
C0D0 00 00 02 80 07 40 FF FA 3F E8 1F D0 7D F4 E8 3A : 6B
C0E0 00 00 01 A0 01 E8 FF F4 FF FA FF F4 01 E8 01 A0 : F3
C0F0 00 00 02 80 06 80 0D 00 1D 00 0D 00 06 80 02 80 : 47
-----------------------------------------------------------
Sum  00 00 E0 AC 15 0E 97 0E D2 CC 8B 24 52 32 08 1C : 49

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 00 00 02 80 03 40 01 A0 01 D0 01 A0 03 40 02 80 : 9D
C110 00 00 07 40 0F A0 19 D0 34 E8 7F F4 68 34 E8 3A : 2C
C120 00 00 FF E4 74 7A 74 7A 7F E4 74 7A 74 7A FF E4 : E1
C130 00 00 3F F4 F4 3A E8 00 E8 00 E8 00 F4 3A 3F F4 : 7A
C140 00 00 FF F4 74 3A 74 3A 74 3A 74 3A 74 3A FF F4 : 4C
C150 00 00 FF FA 74 1A 74 D0 7F D0 74 D0 74 1A FF FA : E5
C160 00 00 FF FA 74 1A 74 D0 7F D0 74 D0 74 00 FD 00 : CF
C170 00 00 3F F4 F4 3A E8 00 E8 00 E9 FA F4 3A 3F F4 : 75
C180 00 00 FA FA 74 74 74 74 7F F4 74 74 74 74 FA FA : FB
C190 00 00 0F A0 07 40 07 40 07 40 07 40 07 40 0F A0 : C1
C1A0 00 00 0F FA 01 D0 01 D0 01 D0 01 D0 E9 D0 7F A0 : F5
C1B0 00 00 FA FA 74 70 75 E0 7F 80 75 E0 74 70 FA FA : 59
C1C0 00 00 FA 00 74 00 74 00 74 00 74 1A 74 1A FF FA : 6B
C1D0 00 00 FE FE 7C 7A 7E FA 77 BA 73 3A 74 3A FE FE : F2
C1E0 00 00 FA FA 7C 74 7E 74 77 74 73 F4 75 F4 FA FA : 85
C1F0 00 00 3F E4 F4 FA E8 3A E8 3A E8 3A F4 FA 3F E4 : 88
-----------------------------------------------------------
Sum  00 00 C6 DE 1A 18 03 D0 46 62 24 C8 4C EC 1A 7E : 0D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 00 00 FF F4 74 3A 74 3A 7F F4 74 00 74 00 FE 00 : A8
C210 00 00 3F E4 F4 FA E8 3A E8 3A EB BA F4 FA 3F FC : 23
C220 00 00 FF F4 74 3A 74 3A 7F F4 74 E8 74 74 FA FA : FA
C230 00 00 7F F4 E8 3A E8 00 7F F4 00 3A E8 3A 7F F4 : BF
C240 00 00 FF FA D7 5A 07 40 07 40 07 40 07 40 0F A0 : F5
C250 00 00 FA FA 74 74 74 74 74 74 74 74 7C F4 3F E8 : 2B
C260 00 00 FA FA 74 74 74 74 34 68 3A E8 1D D0 0F A0 : 1E
C270 00 00 E7 3A C7 1A C7 1A C7 1A 6D B4 6D B4 38 E8 : 26
C280 00 00 FA 7A 74 74 1C D0 07 A0 1C D0 74 74 FA 7A : 37
C290 00 00 FA 7A 74 34 1C D0 07 40 07 40 07 40 0F A0 : 8C
C2A0 00 00 FF FA D0 18 0C E8 07 40 39 A0 D0 1A FF FA : D8
C2B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  00 00 89 D6 02 C4 B2 78 F0 6C 51 DC 1C 2E 53 0E : 83
```

このごろは、パソコンで演奏されていたミュージックがレコードやＣＤになったりして、すごいなぁと感心をしてしまう。(岐阜県　坂井秀昭) ‼『ソーサリアン』とか『イース』とかね、やっぱりアレンジなんかすごいよね。キミは、ゲームミュージックファンなのかな？

"MUSIC. DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 68 01 2A 69 78 00 : 78
C010 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 2A 69 E0 01 24 4C 3C 00 : 2B
C020 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 24 4C 3C 00 2A 69 78 00 : A1
C030 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 2A 69 D0 02 2A 69 78 00 : 7B
C040 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 2A 69 E0 01 24 4C 3C 00 : 2B
C050 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 24 4C 3C 00 2A 69 78 00 : A1
C060 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 2A 69 D0 02 2B 0A 78 00 : 1D
C070 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 0A E0 01 2A B5 3C 00 : DE
C080 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 0A 78 00 : D8
C090 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 0A D0 02 2B 0A 78 00 : 61
C0A0 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 0A E0 01 2A B5 3C 00 : DE
C0B0 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 0A 78 00 : D8
C0C0 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 0A D0 02 00 00 C0 03 : 77
C0D0 00 00 C0 03 23 0A 68 01 22 69 68 01 23 0A F0 00 : 6A
C0E0 22 B5 3C 00 23 0A 3C 00 23 38 78 00 23 38 E0 01 : 8B
C0F0 22 B5 F0 00 23 0A 68 01 22 69 68 01 23 0A F0 00 : 6E
-----------------------------------------------------------
Sum  EE 50 BE 03 67 C4 DE 02 57 D8 60 0F 59 1A 30 04 : 4F
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 22 B5 E0 01 1C 4C F0 00 23 38 F0 00 23 0A 68 01 : F1
C110 22 69 68 01 23 0A F0 00 22 B5 3C 00 23 0A 3C 00 : 8D
C120 23 38 78 00 23 38 E0 01 22 B5 F0 00 22 DF 68 01 : 40
C130 22 69 68 01 22 DF F0 00 22 DF F0 00 22 B5 D0 02 : 7F
C140 2B 0A 68 01 2A 69 68 01 2B 0A F0 00 2A B5 3C 00 : DA
C150 2B 0A 3C 00 2B 38 78 00 2B 38 E0 01 2A B5 F0 00 : 5F
C160 2B 0A 68 01 2A 69 68 01 2B 0A F0 00 2A B5 E0 01 : 7F
C170 24 4C F0 00 2B 38 F0 00 2B 0A 68 01 2A 69 68 01 : 4D
C180 2B 0A F0 00 2A B5 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 38 78 00 : 8C
C190 2B 38 E0 01 2A B5 F0 00 2A DF 68 01 2A 69 68 01 : 81
C1A0 2A DF F0 00 2A DF F0 00 2A B5 E0 01 23 9D F0 00 : 62
C1B0 24 0E E0 01 24 0E 78 00 23 38 78 00 23 9D 78 00 : C8
C1C0 24 0E 78 00 23 9D E0 01 23 9D 78 00 23 0A 78 00 : 28
C1D0 23 38 78 00 23 9D 78 00 23 38 E0 01 23 38 78 00 : 1A
C1E0 22 B5 78 00 22 69 78 00 22 B5 78 00 23 0A E0 01 : AF
C1F0 23 9D E0 01 23 D5 E0 01 23 D5 78 00 23 0A 78 00 : 8F
-----------------------------------------------------------
Sum  5E F0 0C 08 5B 7E 2C 05 62 0C 78 05 59 61 E0 08 : F9
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 2B 0A 78 00 2A B5 78 00 2A 69 D0 02 2A 69 F0 00 : EC
C210 2A 69 E0 01 2A 69 78 00 24 0E F0 00 2A 69 78 00 : AC
C220 2A B5 E0 01 2A 69 F0 00 2A B5 F0 00 2B 0A 3C 00 : 83
C230 2B 38 3C 00 2B 0A 78 00 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 : F9
C240 2B 38 3C 00 2B 0A 3C 00 2A B5 3C 00 2B 0A 3C 00 : 9C
C250 2A B5 78 00 00 00 3C 00 2A B5 3C 00 2B 0A 3C 00 : 1F
C260 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 78 00 : 10
C270 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : F5
C280 24 8D F0 00 23 9D F0 00 23 38 F0 00 00 00 3C 00 : D8
C290 23 38 3C 00 23 9D 3C 00 24 0E 3C 00 23 9D F0 00 : B1
C2A0 23 0A F0 00 22 B5 E0 01 23 9D F0 00 2A 69 78 00 : 90
C2B0 2A B5 78 00 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 2B 0A 78 00 : 14
C2C0 00 00 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 2B 0A 3C 00 : BD
C2D0 2A B5 3C 00 2B 0A 3C 00 2A B5 78 00 00 00 3C 00 : 1F
C2E0 2A B5 3C 00 2B 0A 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : 76
C2F0 2A B5 3C 00 2A 69 78 00 00 00 3C 00 2A 69 3C 00 : 31
-----------------------------------------------------------
Sum  3B A5 24 02 66 ED BC 01 34 BD 60 02 4B B8 18 00 : 84
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 24 8D F0 00 23 9D F0 00 : 3B
C310 24 0E E0 01 23 9D F0 00 24 8D F0 00 24 0E D0 02 : 68
C320 00 00 F0 00 FF FF FF FF 23 9D 78 00 00 00 3C 00 : 60
C330 23 9D 3C 00 23 9D E0 01 23 38 3C 00 23 9D 3C 00 : 30
C340 24 4C 3C 00 23 38 3C 00 23 9D 78 00 00 00 3C 00 : B7
C350 23 9D 3C 00 23 9D D0 02 23 9D 78 00 00 00 3C 00 : 02
C360 23 9D 3C 00 23 9D E0 01 23 38 3C 00 23 9D 3C 00 : 30
C370 24 4C 3C 00 23 38 3C 00 23 9D 78 00 00 00 3C 00 : B7
C380 23 9D 3C 00 23 9D D0 02 2A 69 78 00 00 00 3C 00 : D5
C390 2A 69 3C 00 2A 69 E0 01 24 4C 3C 00 2A 69 3C 00 : BE
C3A0 2A B5 3C 00 24 4C 3C 00 2A 69 78 00 00 00 3C 00 : 0E
C3B0 2A 69 3C 00 2A 69 D0 02 2A 69 78 00 00 00 3C 00 : 7B
C3C0 2A 69 3C 00 2A 69 E0 01 24 4C 3C 00 2A 69 3C 00 : BE
C3D0 2A B5 3C 00 24 4C 3C 00 2A 69 78 00 00 00 3C 00 : 0E
C3E0 2A 69 3C 00 2A 69 D0 02 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : BA
C3F0 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : 0C
-----------------------------------------------------------
Sum  1E DD 9C 04 0E 25 9B 0E 0A 3A 10 06 E1 B7 10 08 : 81
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : 0C
C410 2A 69 68 01 23 9D 68 01 2A 69 F0 00 24 4C 3C 00 : 54
C420 2A 69 3C 00 2A B5 78 00 2A B5 E0 01 24 4C F0 00 : 46
C430 2A 69 68 01 23 9D 68 01 2A 69 F0 00 24 4C E0 01 : F9
C440 23 9D F0 00 2A B5 F0 00 2A 69 68 01 23 9D 68 01 : A4
C450 2A 69 F0 00 24 4C 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 78 00 : 55
C460 2A B5 E0 01 24 4C F0 00 2A 69 68 01 24 0E 68 01 : B7
C470 2A 69 F0 00 2A 69 F0 00 24 8D D0 02 2C 0E 3C 00 : FF
C480 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 38 3C 00 2C 0E 3C 00 : CF
C490 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 38 3C 00 2C 0E 3C 00 : CF
C4A0 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 38 3C 00 2C 0E 3C 00 : CF
C4B0 2B 38 3C 00 2A B5 3C 00 2B 38 3C 00 2B 9D 3C 00 : 5D
C4C0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 9D 3C 00 : B5
C4D0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 9D 3C 00 : B5
C4E0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 9D 3C 00 : B5
C4F0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 : 50
-----------------------------------------------------------
Sum  77 67 5C 06 5C 1D F4 05 78 57 3C 08 64 28 30 06 : 87
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C510 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C520 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C530 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 : 7D
C540 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 : 7D
C550 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 : 7D
C560 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 : 7D
C570 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B D5 3C 00 : 48
C580 2A DF 3C 00 2A 69 3C 00 2A DF 3C 00 2B D5 3C 00 : 95
C590 2A DF 3C 00 2A 69 3C 00 2A DF 3C 00 2B D5 3C 00 : 95
C5A0 2A DF 3C 00 2A 69 3C 00 2A DF 3C 00 2B D5 3C 00 : 95
C5B0 2A DF 3C 00 2A 69 3C 00 2A DF 3C 00 2C 0E 3C 00 : CF
C5C0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2C 0E 3C 00 : 27
C5D0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2C 0E 3C 00 : 27
C5E0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2C 0E 3C 00 : 27
C5F0 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2B 38 3C 00 : 50
-----------------------------------------------------------
Sum  A4 EC C0 00 70 B8 C0 00 A4 EC C0 00 B4 94 C0 00 : 90
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C610 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C620 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 : AB
C630 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 2B 9D 3C 00 : 10
C640 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 2B 9D 3C 00 : 27
C650 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 2B 9D 3C 00 : 27
C660 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 2B 9D 3C 00 : 27
C670 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 23 0A 3C 00 : 8C
C680 23 38 3C 00 23 0A 3C 00 00 00 78 00 23 0A 3C 00 : E1
C690 23 38 3C 00 23 0A 3C 00 22 B5 3C 00 23 0A 3C 00 : 7C
C6A0 22 B5 3C 00 00 00 78 00 22 B5 3C 00 23 0A 3C 00 : 07
C6B0 22 B5 3C 00 22 69 3C 00 22 B5 3C 00 22 69 3C 00 : B4
C6C0 00 00 78 00 22 69 3C 00 22 B5 3C 00 22 69 3C 00 : 19
C6D0 1C 8D F0 00 1B 9D F0 00 1B 38 F0 00 00 00 3C 00 : C0
C6E0 1B 38 3C 00 1B 9D 3C 00 1C 0E 3C 00 1B 9D F0 00 : 91
C6F0 1B 0A F0 00 1A B5 E0 01 1B 9D F0 00 23 9D 78 00 : A5
-----------------------------------------------------------
Sum  2C 21 64 00 FA 41 54 01 2A 2F 64 00 3B 50 B0 00 : 39
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 24 8D 78 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : E2
C710 00 00 78 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : 31
C720 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 24 8D 3C 00 00 00 78 00 : 21
C730 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 24 8D 3C 00 24 0E 3C 00 : 17
C740 24 8D 3C 00 24 0E 3C 00 00 00 78 00 24 0E 3C 00 : 41
C750 24 8D 3C 00 24 0E 3C 00 23 9D F0 00 23 0A F0 00 : 28
C760 23 38 E0 01 23 0A E0 01 22 8F D0 02 00 00 F0 00 : BD
C770 FF FF FF FF 00 00 F0 00 00 00 F0 00 1A 69 F0 00 : 4F
C780 1A B5 3C 00 1B 0A 3C 00 1B 38 3C 00 1A B5 3C 00 : 06
C790 1A 69 78 00 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 78 00 : F1
C7A0 13 9D 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1A 69 78 00 : 46
C7B0 13 9D 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 00 00 F0 00 : 8B
C7C0 1A 69 F0 00 1A B5 3C 00 1B 0A 3C 00 1B 38 3C 00 : 6E
C7D0 1A B5 3C 00 1A 69 78 00 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 : 01
C7E0 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 46
C7F0 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1B 0A 78 00 00 00 78 00 : 38
-----------------------------------------------------------
Sum  98 40 7F 00 BC FE 44 01 79 6B E8 02 6F 26 BC 00 : 75
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 00 00 F0 00 1B 0A F0 00 1B 38 3C 00 1B 9D 3C 00 : 88
C810 1C 4C 3C 00 1B 38 3C 00 1B 0A 78 00 00 00 3C 00 : 0C
C820 1B 0A 3C 00 1B 0A 78 00 1A 69 78 00 1B 0A 78 00 : 96
C830 1A 69 78 00 1B 0A 78 00 1A 69 78 00 1B 0A 78 00 : 30
C840 00 00 78 00 00 00 F0 00 1B 0A F0 00 1B 38 3C 00 : 0C
C850 1B 9D 3C 00 1C 4C 3C 00 1B 38 3C 00 1B 0A 78 00 : C4
C860 00 00 3C 00 1B 0A 3C 00 1B 0A 78 00 1A 69 78 00 : 35
C870 1B 0A 78 00 1A 69 78 00 1B 0A 78 00 13 9D 78 00 : 5D
C880 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C890 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C8A0 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C8B0 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 96
C8C0 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C8D0 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C8E0 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
C8F0 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
-----------------------------------------------------------
Sum  4B 74 08 00 BD 15 BC 00 9A 78 80 00 C7 96 CC 00 : 10
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C910 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C920 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
C930 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
C940 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C950 1A 69 78 00 00 00 78 00 1A 69 78 00 00 00 78 00 : E6
C960 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
C970 14 4C 78 00 00 00 78 00 14 4C 78 00 00 00 78 00 : A0
C980 13 D5 78 00 00 00 78 00 13 D5 78 00 00 00 78 00 : B0
C990 13 D5 78 00 00 00 78 00 13 D5 78 00 00 00 78 00 : B0
C9A0 13 9D 78 00 00 00 78 00 13 9D 78 00 00 00 78 00 : 40
C9B0 13 9D 78 00 00 00 78 00 00 00 3C 00 13 9D 3C 00 : C8
C9C0 14 0E 3C 00 14 8D 3C 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 5E
C9D0 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 46
C9E0 1A 69 78 00 13 9D 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : BE
C9F0 14 4C 78 00 13 38 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : 36
-----------------------------------------------------------
Sum  60 E4 44 00 4D FF 44 00 4D 85 44 00 5F 47 44 00 : 18
```

リスト続く

ぼくはＭＳＸ₂ を持っている高校１年です。もうすぐＭＳＸ₂ 用の『ダ・ビンチ』がでるそうで、ぼくも、ぜひぜひ買おうと計画しているので、まだ製作中ならがんばりましょう、とゆうことで…。(岡山県　吉川慎二) ‼ＭＳＸ₂ 版『ダ・ビンチ』は７月発売をめざして製作快調。よろしくネ。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 14 4C 78 00 13 38 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : BE
CA10 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 46
CA20 1A 69 78 00 13 9D 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : BE
CA30 14 4C 78 00 13 38 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : 36
CA40 14 4C 78 00 13 38 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : BE
CA50 1A 69 78 00 13 9D 78 00 1A 69 78 00 13 9D 78 00 : 46
CA60 1A 69 78 00 13 9D 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : BE
CA70 14 4C 78 00 13 38 78 00 14 4C 78 00 13 38 78 00 : 36
CA80 14 4C 78 00 13 38 78 00 13 D5 78 00 13 D5 78 00 : 5B
CA90 13 D5 78 00 13 D5 78 00 13 D5 78 00 13 D5 78 00 : 80
CAA0 13 D5 78 00 13 D5 78 00 13 9D 78 00 12 B5 78 00 : 27
CAB0 13 9D 78 00 12 B5 78 00 13 9D 78 00 12 B5 78 00 : CE
CAC0 13 9D F0 00 13 38 68 01 13 38 78 00 13 38 68 01 : CB
CAD0 00 00 78 00 13 0A 68 01 13 0A 78 00 13 0A 68 01 : 19
CAE0 00 00 78 00 12 B5 68 01 12 B5 78 00 13 9D 78 00 : 0F
CAF0 13 9D F0 00 13 9D 78 00 12 69 68 01 12 69 78 00 : 9F
---------------------------------------------------------
Sum  2B A1 70 00 2E 7F 50 03 4E 18 70 01 2D B0 60 02 : 52

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 13 0A 78 00 13 38 78 00 13 9D F0 00 13 D5 68 01 : 49
CB10 13 D5 78 00 13 D5 68 01 00 00 78 00 14 0E 68 01 : B4
CB20 14 0E 78 00 14 0E 68 01 00 00 78 00 13 38 68 01 : 51
CB30 13 38 78 00 13 38 68 01 00 00 78 00 13 9D 68 01 : 08
CB40 13 9D 78 00 1A 69 F0 00 1A B5 F0 00 1A 69 3C 00 : 19
CB50 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 : 79
CB60 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 14 8D 3C 00 : 97
CB70 00 00 3C 00 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 : D3
CB80 00 00 3C 00 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 14 0E 3C 00 : 54
CB90 00 00 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 : 56
CBA0 00 00 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 13 9D E0 01 : 89
CBB0 14 0E 3C 00 00 00 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 : 56
CBC0 14 0E 3C 00 00 00 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 : 56
CBD0 1A 69 3C 00 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 : 79
CBE0 1A 69 3C 00 00 00 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 : 79
CBF0 13 9D 3C 00 00 00 3C 00 13 9D 3C 00 13 9D 3C 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  CF 4D EC 00 EB C4 34 03 20 E5 DC 00 53 E8 14 05 : 23

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 13 9D 3C 00 00 00 3C 00 13 9D 3C 00 13 9D 3C 00 : 00
CC10 13 9D 3C 00 00 00 3C 00 13 9D 3C 00 13 9D 3C 00 : 00
CC20 1A 69 78 00 1A B5 78 00 1A 69 3C 00 00 00 3C 00 : 3D
CC30 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 00 00 3C 00 : 79
CC40 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 14 8D 3C 00 00 00 3C 00 : 97
CC50 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 00 00 3C 00 : D3
CC60 14 8D 3C 00 14 8D 3C 00 14 0E 3C 00 00 00 3C 00 : 54
CC70 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 00 00 3C 00 : 56
CC80 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 13 9D E0 01 13 38 78 00 : 10
CC90 13 38 78 00 00 00 78 00 13 38 78 00 13 9D 78 00 : 26
CCA0 13 9D 78 00 00 00 78 00 13 9D 78 00 14 0E D0 02 : BC
CCB0 00 00 F0 00 FF FF FF FF 13 04 00 04 00 03 13 03 : 20
CCC0 14 05 15 05 97 05 14 05 FE 05 13 04 00 05 13 05 : 1F
CCD0 13 04 11 04 13 04 11 04 13 04 11 04 FE 06 13 04 : 9F
CCE0 00 04 00 03 13 03 14 05 15 05 97 05 14 05 FE 07 : 0A
CCF0 13 04 00 05 13 05 13 04 11 04 13 04 11 04 13 04 : A3
---------------------------------------------------------
Sum  24 91 5E 11 6D CD 93 11 2D CA 7E 16 83 34 EA 19 : 47

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 0C 00 00 00 C0 03 : D3
CD10 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : 0C
CD20 00 00 C0 03 00 00 C0 03 00 00 C0 03 14 0E 68 01 : D4
CD30 14 0E 78 00 14 0E 68 01 14 0E 78 00 13 38 68 01 : 73
CD40 13 38 78 00 13 38 68 01 13 38 78 00 13 9D 68 01 : 53
CD50 13 9D 78 00 13 9D 68 01 13 9D 78 00 1A 69 68 01 : 55
CD60 1A 69 78 00 1A 69 68 01 1A 69 78 00 13 38 68 01 : 96
CD70 13 38 78 00 13 38 68 01 13 38 78 00 1A B5 68 01 : 72
CD80 1A B5 78 00 1A B5 68 01 1A B5 78 00 1B 0A 68 01 : 54
CD90 1B 0A 78 00 1B 0A 68 01 1B 0A 78 00 14 0E 68 01 : 53
CDA0 14 0E 78 00 14 0E F0 00 00 00 F0 00 14 0E 78 00 : 36
CDB0 14 0E 78 00 00 00 F0 00 00 00 78 00 14 0E F0 00 : 14
CDC0 14 0E 78 00 1A B5 78 00 1A B5 78 00 00 00 F0 00 : 18
CDD0 00 00 78 00 1A B5 F0 00 1A B5 78 00 13 9D 78 00 : A6
CDE0 13 9D 78 00 00 00 F0 00 00 00 78 00 13 9D F0 00 : 30
CDF0 13 9D 78 00 1A 69 78 00 1A 69 78 00 00 00 F0 00 : 0E
---------------------------------------------------------
Sum  FE A7 9A 06 FE 24 0A 0D EA 16 1C 06 FE A7 70 0E : C3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 00 00 78 00 1A 69 F0 00 1A 69 78 00 14 8D F0 00 : 77
CE10 14 8D 78 00 13 38 3C 00 00 00 3C 00 14 8D 78 00 : F5
CE20 13 38 78 00 14 8D 78 00 13 38 78 00 14 0E F0 00 : B1
CE30 14 0E 78 00 12 69 3C 00 00 00 3C 00 14 0E 78 00 : 27
CE40 13 0A 78 00 14 0E 78 00 13 0A 78 00 13 38 F0 00 : FF
CE50 13 38 78 00 14 0E 3C 00 00 00 3C 00 13 38 78 00 : 20
CE60 14 0E 78 00 13 38 78 00 14 0E 78 00 13 0A F0 00 : 04
CE70 13 0A 78 00 13 0A 3C 00 00 00 3C 00 13 0A F0 00 : 37
CE80 00 00 F0 00 14 0E F0 00 14 0E 78 00 14 0E 3C 00 : FA
CE90 00 00 3C 00 1A 8F 78 00 14 8D 78 00 1A 8F 78 00 : 97
CEA0 14 0E 78 00 1A B5 F0 00 1A B5 78 00 1A B5 3C 00 : AB
CEB0 00 00 3C 00 1A B5 F0 00 1A 69 F0 00 13 9D F0 00 : 0E
CEC0 13 9D 78 00 13 9D 3C 00 00 00 3C 00 14 8D F0 00 : 69
CED0 13 9D 78 00 1A B5 78 00 13 9D 78 00 1A 69 F0 00 : 0A
CEE0 1A 69 78 00 13 38 3C 00 00 00 3C 00 1A 69 78 00 : B9
CEF0 13 38 78 00 1A 69 78 00 13 38 78 00 14 8D F0 00 : 12
---------------------------------------------------------
Sum  EF 16 80 00 5D EF F8 00 D6 47 90 00 53 95 C8 00 : 26

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 14 8D F0 00 00 00 F0 00 14 8D F0 00 14 0E F0 00 : 24
CF10 14 0E F0 00 00 00 F0 00 14 0E F0 00 13 D5 F0 00 : EC
CF20 13 D5 F0 00 00 00 F0 00 13 D5 F0 00 14 0E D0 02 : 94
CF30 00 00 F0 00 FF FF FF FF 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : A1
CF40 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : 6D
CF50 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : 6D
CF60 2B 38 78 00 2A 69 78 00 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : 9B
CF70 2B 38 78 00 2A 69 78 00 23 9D 78 00 24 8D 78 00 : 47
CF80 2A B5 78 00 24 8D 78 00 23 9D 78 00 24 8D 78 00 : E1
CF90 2A B5 78 00 24 8D 78 00 23 9D 78 00 2A 69 78 00 : C3
CFA0 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 23 9D 78 00 2A 69 78 00 : FB
CFB0 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 23 38 78 00 24 0E 78 00 : 35
CFC0 2A 69 78 00 24 0E 78 00 23 38 78 00 24 0E 78 00 : 32
CFD0 2A 69 78 00 24 0E 78 00 23 38 78 00 24 0E 78 00 : 32
CFE0 2A B5 78 00 24 0E 78 00 23 38 78 00 24 0E 78 00 : 7E
CFF0 2A B5 78 00 24 0E 78 00 23 0A 78 00 23 D5 78 00 : 16
---------------------------------------------------------
Sum  39 AE 60 00 D3 C7 6F FF 06 06 E8 00 32 8E C8 02 : CD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 24 8D 78 00 23 D5 78 00 23 0A 78 00 23 D5 78 00 : AE
D010 24 8D 78 00 23 D5 78 00 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : 4E
D020 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 24 0E 78 00 2A 69 78 00 : 6D
D030 2B 0A 78 00 2A 69 78 00 24 0E 78 00 24 8D 78 00 : 8B
D040 2A 69 E0 01 23 38 F0 00 2A B5 E0 01 2A 69 F0 00 : 02
D050 24 8D F0 00 23 D5 78 00 24 0E 78 00 24 8D E0 01 : 4D
D060 23 0A F0 00 2A 69 E0 01 24 8D F0 00 24 0E F0 00 : 54
D070 23 38 78 00 23 9D 78 00 24 0E E0 01 22 69 F0 00 : 99
D080 24 8D E0 01 24 0E F0 00 23 D5 F0 00 23 0A 78 00 : 41
D090 23 0A 78 00 23 D5 E0 01 23 0A F0 00 22 69 D0 02 : F8
D0A0 00 00 F0 00 1C 0E E0 01 22 8F F0 00 23 0A F0 00 : B9
D0B0 23 9D 78 00 23 38 78 00 23 38 D0 02 1B 9D E0 01 : D1
D0C0 1C 8D F0 00 22 B5 F0 00 23 38 78 00 23 0A 78 00 : D8
D0D0 23 0A D0 02 23 38 F0 00 23 38 68 01 24 0E 78 00 : B8
D0E0 23 9D 78 00 23 38 78 00 23 0A F0 00 23 0A 68 01 : BE
D0F0 23 9D 78 00 23 38 78 00 23 0A 78 00 23 38 F0 00 : FB
---------------------------------------------------------
Sum  21 6B 88 04 3E 15 98 03 3C BC F0 05 3F 15 F0 05 : 3C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 23 38 68 01 22 B5 78 00 22 69 78 00 22 B5 78 00 : 65
D110 1C 8D D0 02 00 00 F0 00 24 0E 78 00 24 8D 78 00 : 3E
D120 2A 8F 68 01 24 0E 78 00 24 8D 78 00 2A 8F 78 00 : 26
D130 2A B5 78 00 2A 8F 78 00 2A B5 78 00 2B 0A 78 00 : 8C
D140 2B 38 E0 01 23 9D 78 00 24 8D 78 00 2A B5 68 01 : ED
D150 23 9D 78 00 24 8D 78 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 : C3
D160 24 8D 78 00 2A 69 78 00 2A B5 78 00 2B 0A E0 01 : A1
D170 2A 69 78 00 24 8D 78 00 24 4C 78 00 24 8D 78 00 : 45
D180 00 00 78 00 24 8D 68 01 24 0E 78 00 24 0E 78 00 : E6
D190 23 D5 78 00 24 0E 78 00 00 00 78 00 23 0A 68 01 : 28
D1A0 22 DF 78 00 22 DF F0 00 22 DF 78 00 22 B5 78 00 : 32
D1B0 22 B5 F0 00 22 B5 78 00 22 69 D0 02 00 00 F0 00 : 63
D1C0 FF FF FF FF 2A 69 78 00 2A B5 78 00 2B 0A E0 01 : 74
D1D0 24 0E F0 00 2B 38 E0 01 2B 0A F0 00 2A B5 F0 00 : 5A
D1E0 24 8D 78 00 2A 69 78 00 2A B5 E0 01 23 9D F0 00 : A4
D1F0 2B 0A E0 01 2A B5 F0 00 2A 69 F0 00 24 0E 78 00 : 12
---------------------------------------------------------
Sum  08 E1 FF 05 3A 60 40 02 41 2F 30 03 43 C7 98 04 : 12

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 24 8D 78 00 2A 69 E0 01 23 38 F0 00 2A B5 E0 01 : A8
D210 2A 69 F0 00 24 8D F0 00 23 D5 78 00 24 0E 78 00 : 3E
D220 24 8D E0 01 23 0A F0 00 2A 69 D0 02 00 00 F0 00 : 04
D230 2A 69 78 00 2A B5 78 00 2B 0A E0 01 24 0E F0 00 : 9A
D240 2B 38 E0 01 2B 0A F0 00 2A B5 F0 00 24 8D 78 00 : 61
D250 2A 69 78 00 2A B5 E0 01 23 9D F0 00 2B 0A E0 01 : 91
D260 2A B5 F0 00 2A 69 F0 00 24 0E 78 00 24 8D 78 00 : 25
D270 2A 69 E0 01 23 38 F0 00 2A B5 E0 01 2A 69 F0 00 : 02
D280 24 8D F0 00 23 D5 78 00 24 0E 78 00 24 8D E0 01 : 4D
D290 23 D5 F0 00 24 0E D0 02 00 00 F0 00 24 0E E0 01 : EF
D2A0 2A 8F F0 00 2B 0A F0 00 2B 9D 78 00 2B 38 78 00 : E9
D2B0 2B 38 E0 01 00 00 F0 00 23 9D E0 01 24 8D F0 00 : 76
D2C0 2A B5 F0 00 2B 38 78 00 2B 0A 78 00 2B 0A E0 01 : 6D
D2D0 00 00 F0 00 2B 0A 78 00 2A B5 78 00 2A B5 E0 01 : B4
D2E0 00 00 F0 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 2A 69 E0 01 : C6
D2F0 00 00 F0 00 2A 69 E0 01 2A B5 78 00 2A 69 78 00 : C6
---------------------------------------------------------
Sum  0B 89 58 04 59 62 58 05 51 BA F0 05 4F 4F 38 07 : E5

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 2A B5 F0 00 2B 0A D0 02 00 00 F0 00 24 0E E0 01 : D9
D310 2A 8F F0 00 2B 0A F0 00 2B 9D 78 00 2B 38 78 00 : E9
D320 2B 38 E0 01 00 00 F0 00 23 9D E0 01 24 8D F0 00 : 76
D330 2A B5 F0 00 2B 38 78 00 2B 0A 78 00 2B 0A E0 01 : 6D
D340 00 00 F0 00 2B 0A 78 00 2A B5 78 00 2A 8F 78 00 : 25
D350 2A B5 78 00 00 00 78 00 2A B5 78 00 2B 0A 78 00 : D3
D360 2A B5 78 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 24 8D 78 00 : E2
D370 2A 69 78 00 00 00 78 00 24 0E 78 00 24 8D 78 00 : 56
D380 2A 69 78 00 24 8D 78 00 23 6A 78 00 23 38 78 00 : 0C
D390 23 6A 78 00 23 D5 78 00 23 6A 78 00 23 D5 78 00 : EA
D3A0 23 0A 78 00 24 0E D0 02 00 00 F0 00 FF 00 00 00 : 98
D3B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  97 E1 70 01 41 7B C8 04 61 F9 80 01 80 9D F8 02 : 63
```

"STAGE. DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B000 03 02 29 65 02 19 65 42 29 01 01 01 01 01 01 01 : 85
B010 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B020 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B030 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B040 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 D3 33 33 : 16
B050 33 33 33 33 33 21 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : CA
B060 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B070 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 3D D1 11 01 01 : EC
B080 01 02 29 65 3E 29 65 3E 21 65 3E 19 01 01 01 01 : 7C
B090 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B0A0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B0B0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B0C0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B0D0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B0E0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B0F0 11 11 11 26 66 66 66 66 66 66 66 66 D1 11 01 01 : 6D
-----------------------------------------------------------
Sum  F4 F4 42 F1 C7 B7 2F E5 AF CB A4 89 70 B2 F2 F2 : 5A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B100 0C 26 11 66 02 11 66 02 21 66 4A 21 66 4A 11 01 : D8
B110 01 01 01 01 33 33 33 31 13 11 33 33 33 31 11 11 : DE
B120 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B130 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 DD 33 33 31 13 11 : 42
B140 33 33 3D D1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 40
B150 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B160 DD 33 33 31 13 11 33 33 3D D1 11 11 11 11 11 11 : 72
B170 11 11 11 DD 33 33 33 33 33 33 33 3D D1 11 01 01 : 96
B180 02 02 29 66 36 25 66 3E 25 66 46 25 01 01 01 01 : 8C
B190 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B1A0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B1B0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B1C0 31 31 31 31 11 11 11 11 11 13 13 13 13 11 11 11 : 98
B1D0 11 11 11 31 31 31 31 11 11 11 11 13 13 13 13 13 : 98
B1E0 11 11 11 11 11 11 31 31 31 31 11 11 11 11 11 13 : 92
B1F0 33 33 33 33 33 33 3A 3A 3A 33 33 3D D1 11 01 01 : 67
-----------------------------------------------------------
Sum  0C 7C 98 A8 AE AA 89 DB CD E0 B2 D2 1D 7B E4 D4 : 05

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B200 01 02 05 67 1A 1D 67 2E 1D 01 01 01 01 01 01 01 : 5F
B210 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1B 11 11 : DA
B220 1B 11 11 B1 11 11 B1 21 11 11 21 11 12 11 11 12 : 7C
B230 12 11 11 12 11 11 11 21 11 11 21 21 11 11 21 11 12 : 53
B240 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 11
B250 11 11 11 11 11 11 1B 11 11 1B 11 11 B1 11 11 B1 : 64
B260 21 11 11 21 11 12 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 : 32
B270 11 11 11 77 77 77 77 77 77 77 77 77 D1 11 01 01 : 46
B280 0A 02 29 65 26 05 65 26 11 65 26 1D 65 26 29 01 : BE
B290 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 DD : 9C
B2A0 11 22 22 21 1D D1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 0E
B2B0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D D1 12 22 22 22 : 10
B2C0 22 11 DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : ED
B2D0 11 11 11 11 11 11 1D 11 22 22 22 22 22 22 21 1D : 9E
B2E0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B2F0 11 11 11 22 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : 99
-----------------------------------------------------------
Sum  05 E3 DA D2 B1 48 F7 C9 A5 F6 C9 54 D7 51 19 5B : A1

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B300 01 02 11 65 06 1D 65 2E 1D 01 01 01 01 01 01 01 : 53
B310 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1B BB BB : 2E
B320 BB BB BB BB BB BB BB 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : B6
B330 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 : 20
B340 11 11 11 D2 11 11 11 66 66 11 11 11 12 21 11 11 : 8C
B350 12 33 21 11 11 11 22 11 11 11 23 32 11 11 11 12 : 88
B360 21 11 11 12 33 21 11 11 11 22 11 11 11 23 32 11 : 97
B370 11 11 12 27 77 77 72 33 27 77 77 77 21 11 01 01 : AE
B380 03 02 05 67 4A 29 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : EE
B390 01 01 01 01 12 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 11 : 79
B3A0 11 11 11 11 11 11 11 12 12 22 22 28 82 22 22 22 : EF
B3B0 11 21 21 11 11 11 11 11 11 21 12 12 1D 22 28 82 : E7
B3C0 22 22 12 11 21 11 11 11 11 11 21 21 12 12 22 22 : 86
B3D0 22 28 82 2D 12 12 11 21 11 11 11 11 11 21 21 11 : F7
B3E0 12 22 22 22 28 82 22 22 12 11 11 11 11 11 11 11 : EF
B3F0 11 11 21 22 22 22 22 22 22 22 22 22 D1 11 01 01 : 59
-----------------------------------------------------------
Sum  B0 E7 42 5A AA F8 A3 D8 9B AA AC C1 5F 4F E4 1E : B2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B400 0B 06 29 66 0E 29 65 22 29 66 26 09 69 46 19 01 : E5
B410 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 12 23 11 11 : E3
B420 A1 11 11 11 11 11 12 11 11 1D 11 11 52 22 26 66 61 : B9
B430 13 1D 2D 11 52 21 12 11 11 11 11 12 11 53 33 18 : F8
B440 21 2B 11 13 11 11 52 12 2D 11 12 11 11 31 11 52 : FC
B450 21 22 11 11 28 54 19 88 81 12 11 27 77 72 11 11 : 58
B460 31 11 11 2B 13 33 33 2D DD 33 11 1D D2 11 11 11 : 67
B470 11 11 13 3B 22 22 22 29 22 22 22 DD 31 11 01 01 : 86
B480 05 02 05 69 12 0D 69 1A 15 69 22 1D 69 2A 25 01 : 8D
B490 01 01 01 01 13 11 11 11 11 11 11 11 13 33 33 : 18
B4A0 33 33 33 33 33 31 D3 33 13 13 13 13 33 33 33 : 4E
B4B0 13 33 31 33 33 31 23 33 33 31 D3 33 13 13 13 13 : 1A
B4C0 33 33 33 13 33 31 31 33 23 33 33 33 31 D3 33 13 : 7A
B4D0 13 13 13 33 33 33 13 33 33 31 21 33 33 33 33 31 : 9A
B4E0 D3 33 13 13 13 13 33 33 33 13 33 33 33 31 31 23 : 1C
B4F0 33 33 31 D3 33 13 13 13 13 33 33 33 11 11 01 01 : A6
-----------------------------------------------------------
Sum  DC B9 A2 0F 27 32 B2 22 3D 79 82 F0 81 72 2D E2 : 9D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B500 05 02 09 65 0A 29 66 36 11 01 01 01 01 01 01 01 : 5C
B510 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B520 11 11 11 11 11 11 33 26 11 11 11 11 11 11 11 13 : 49
B530 D3 36 61 11 11 11 11 11 11 33 11 33 66 11 11 11 : E0
B540 11 11 13 31 11 13 36 61 11 11 11 11 33 11 11 11 : CB
B550 33 66 11 11 11 13 31 DD DD 11 13 36 61 11 11 11 : B8
B560 11 11 11 11 11 33 66 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 87
B570 11 11 11 66 66 66 66 66 66 66 66 61 11 01 01 : 3D
B580 0C 46 29 65 12 09 65 12 11 65 12 19 65 12 21 65 : 10
B590 12 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 09
B5A0 11 11 11 11 11 11 11 11 2D 22 21 12 22 D2 22 11 : 31
B5B0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 22 11 22 D2 22 11 : 04
B5C0 22 D2 22 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 22 D2 22 : D6
B5D0 11 22 D2 21 12 2D 21 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 1F
B5E0 21 12 22 D2 22 11 22 2D 22 11 11 11 11 11 11 11 : 42
B5F0 11 11 11 22 2D 22 22 D2 22 D2 22 22 21 11 01 01 : 04
-----------------------------------------------------------
Sum  F5 8B 35 EF 8D C8 FC 99 6F 9D 8A B6 9D 94 D3 47 : 25

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B600 05 02 29 65 3A 25 65 3A 29 67 0E 1D 67 2A 05 01 : E5
B610 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B620 11 11 11 11 11 11 11 11 76 66 66 66 66 66 66 66 : C8
B630 D8 83 33 33 33 33 33 33 33 33 11 31 11 31 11 31 : B9
B640 11 31 11 11 13 13 13 13 13 13 13 13 11 11 11 31 : 60
B650 11 31 11 31 11 31 1D D3 33 33 33 33 33 33 33 88 : A3
B660 11 11 11 11 11 11 11 11 31 11 11 11 11 11 11 11 : 30
B670 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 3D D1 11 01 01 : EC
B680 01 02 11 65 0A 19 65 32 19 65 16 21 65 42 21 01 : B1
B690 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
B6A0 11 11 11 11 11 11 1D 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 1C
B6B0 21 11 11 11 66 66 11 11 11 12 61 11 11 12 33 21 : 4E
B6C0 11 11 11 22 11 11 11 23 32 11 11 11 12 21 11 11 : 65
B6D0 12 33 21 11 11 11 22 11 11 11 23 32 11 11 11 12 : 88
B6E0 21 11 11 12 33 21 11 11 11 22 11 11 11 23 32 11 : 97
B6F0 11 11 12 27 77 77 72 33 27 77 77 77 21 11 01 01 : AE
-----------------------------------------------------------
Sum  BC A6 3B 24 55 5D 88 96 54 EF 75 78 02 14 AE ED : 72

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B700 0A 02 29 65 2E 29 65 2E 1D 65 2E 11 65 2E 05 01 : DE
B710 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 DD : 9C
B720 11 26 66 21 1D D1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 56
B730 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D D1 12 66 66 66 : DC
B740 62 11 DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 2D
B750 11 11 11 11 11 11 1D 11 26 66 66 66 66 66 21 1D : F6
B760 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
B770 11 11 11 26 66 66 66 66 66 66 66 66 21 11 01 01 : BD
B780 0A 02 2D 68 16 19 68 1A 19 65 36 11 65 36 19 65 : 30
B790 36 21 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 58 88 : E3
B7A0 88 88 84 41 11 11 31 54 11 11 11 11 54 D8 88 82 : F6
B7B0 15 48 D1 11 1D 85 41 11 11 31 54 11 11 11 54 : 61
B7C0 D8 88 82 15 48 D1 11 1D 85 41 11 11 31 54 11 11 : CD
B7D0 11 11 54 D8 88 82 15 48 D1 11 1D 85 41 11 11 31 : CD
B7E0 54 11 11 11 11 54 D8 88 82 12 28 88 88 88 82 21 : 43
B7F0 11 11 21 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  ED 2C 3C BB 4D 2D 37 88 33 B3 6E 65 28 7D 80 BC : E3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B800 01 0A 2D 66 02 2D 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : D7
B810 01 01 01 01 11 12 22 21 11 11 18 11 12 12 28 11 : 12
B820 11 18 21 21 12 28 28 11 81 12 22 11 12 12 12 11 : EB
B830 11 81 12 11 22 22 28 28 21 22 18 21 21 21 81 81 : 09
B840 11 12 11 2D 21 22 82 21 11 22 21 12 12 21 22 11 : 13
B850 11 21 21 11 21 21 21 12 11 22 22 12 12 12 12 12 : 88
B860 71 21 21 11 28 28 21 21 22 82 82 82 11 11 12 : 53
B870 11 82 82 11 11 27 66 67 22 11 11 11 11 01 01 : A4
B880 06 26 2D 69 0E 11 65 3E 11 01 01 01 01 01 01 01 : 9C
B890 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 A3 33 : 84
B8A0 A1 92 22 91 B3 33 B1 13 11 13 12 11 12 13 11 13 : 20
B8B0 11 31 11 31 21 11 21 31 11 31 1A 3D 3A 19 8D 89 : 0A
B8C0 1B 3D 3B 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 19 33 39 : C2
B8D0 1B 33 3B 1A 33 3A 11 31 11 31 31 11 31 31 11 31 : 7A
B8E0 13 11 13 13 11 13 13 11 13 11 97 D7 91 B3 D3 B1 : EC
B8F0 A7 D7 A1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : DC
-----------------------------------------------------------
Sum  71 BC C1 74 1B DA EC 0C E8 88 51 65 3F E7 5C C6 : BD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B900 06 4A 29 66 4A 05 66 4A 11 66 4A 1D 01 01 01 01 : C0
B910 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 33 : F2
B920 33 33 33 33 33 33 33 1A 12 22 22 22 22 22 22 2D : 8A
B930 D1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 13 33 33 33 33 : 5A
B940 33 33 33 31 A1 22 22 22 22 22 22 22 DD 11 11 11 : 69
B950 11 11 11 11 11 11 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 : 20
B960 1A 12 22 22 22 22 22 22 2D D1 11 11 11 11 11 11 : 5C
B970 11 11 11 96 66 66 66 66 66 66 66 66 21 11 01 01 : 2D
B980 04 12 09 67 26 19 67 02 11 67 02 29 67 4A 29 67 : 12
B990 4A 11 01 01 11 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 : 2A
B9A0 11 11 21 11 11 11 11 11 11 18 88 11 12 11 18 88 11 : 1D
B9B0 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 D1 11 11 13 11 11 : E2
B9C0 11 11 11 D2 22 22 22 23 13 22 22 22 22 11 11 11 : 5C
B9D0 11 13 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 : 22
B9E0 11 18 88 11 12 11 18 88 11 11 11 11 11 21 11 11 : 1D
B9F0 11 11 11 D1 11 11 11 12 11 11 11 11 D1 11 01 01 : 71
-----------------------------------------------------------
Sum  2E 88 DC F4 88 C6 6C 44 BF 9C A4 F1 58 95 D6 B8 : EF
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BA00 0A 26 09 69 0E 1D 69 3E 1D 66 1A 1D 66 32 1D 01 : E4
BA10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 13 33 33 : 16
BA20 33 33 13 33 33 33 33 D2 A1 AA 1A A1 AA 1A A1 A2 : 24
BA30 D3 33 13 31 33 13 31 33 13 33 D2 A1 AA 1A A1 AA : BC
BA40 1A A1 A2 D3 33 13 31 33 13 31 33 13 33 D2 A1 AA : B4
BA50 1A A1 AA 1A A1 A2 D3 33 13 31 33 13 31 33 13 33 : FC
BA60 D2 A1 AA 1A A1 AA 1A A1 A2 D3 33 13 31 33 13 31 : A0
BA70 33 13 33 D2 A1 AA 1A A1 AA 1A A1 A2 D1 11 01 01 : 3C
BA80 10 26 29 65 26 05 66 06 0D 66 46 0D 01 01 01 01 : 25
BA90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 D8 D8 : 5E
BAA0 D8 DD 1D D8 D8 D8 D1 11 81 81 81 11 11 81 81 81 : 64
BAB0 11 18 18 18 11 81 18 18 18 11 33 81 81 81 D8 D1 : A3
BAC0 81 81 83 31 18 18 18 11 81 18 18 18 11 11 81 81 : FC
BAD0 8D 18 1D 81 81 81 11 18 18 18 11 81 18 18 18 11 : 89
BAE0 11 81 81 81 D8 D1 81 81 81 11 11 11 11 11 11 11 : 37
BAF0 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 42
---------------------------------------------------------
Sum  74 CA EA 63 5F 89 53 19 58 20 C9 D8 40 21 37 5E : EE
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BB00 51 02 29 68 26 25 68 26 1D 68 26 15 68 26 0D 01 : 19
BB10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
BB20 11 11 11 11 11 11 11 1D DD DD DD D1 DD DD DD DD : 70
BB30 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD DD DD D1 DD : 0C
BB40 DD DD DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD DD : 18
BB50 DD D1 DD DD DD DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : CC
BB60 1D DD DD DD D1 DD DD DD DD 11 11 11 11 11 11 11 : 70
BB70 11 11 11 9D DD DD DD DD DD DD DD DD 91 11 01 01 : 5C
BB80 12 02 19 65 3E 19 65 3E 15 65 3E 11 65 3A 15 65 : 6E
BB90 3A 19 01 01 24 11 11 11 11 11 11 11 15 22 22 22 : 6B
BBA0 24 11 11 15 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 : F3
BBB0 21 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 20
BBC0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 2D DD DD : C4
BBD0 DD DD DD DD DD DD D2 22 22 22 28 88 22 22 22 22 : 9E
BBE0 22 22 88 11 11 11 18 82 22 22 28 11 11 11 11 11 : 5A
BBF0 11 18 22 28 11 11 11 11 11 11 11 18 21 11 01 01 : 36
---------------------------------------------------------
Sum  0E 26 C8 A6 9A 6D 2C 89 B7 86 35 FB 09 41 47 97 : F3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC00 01 02 29 65 0E 09 65 3E 09 01 01 01 01 01 01 01 : 5B
BC10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
BC20 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 15 11 14 11 11 11 : 17
BC30 11 8B 81 11 27 17 21 11 8B 81 11 11 11 12 11 12 : 12
BC40 11 11 11 11 11 11 15 21 11 24 11 11 11 11 11 11 : 37
BC50 22 17 12 21 11 11 11 11 11 52 21 11 22 41 11 11 : CA
BC60 11 11 52 22 11 12 22 41 11 11 15 92 22 27 17 22 : 67
BC70 22 A4 11 22 22 22 22 2D 22 22 22 22 21 11 01 01 : 48
BC80 05 02 2D 67 3A 19 67 26 19 01 01 01 01 01 01 01 : 9B
BC90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 66 66 : 7A
BCA0 66 11 11 16 66 61 11 13 33 33 36 11 16 33 33 61 : 13
BCB0 11 33 31 13 31 16 33 11 13 61 13 33 11 33 11 33 : 55
BCC0 11 11 33 11 33 3D D3 31 13 31 11 11 11 13 33 33 : CA
BCD0 31 11 33 11 11 11 11 33 31 11 11 13 31 11 16 61 : 0B
BCE0 13 33 11 11 11 33 61 11 33 11 33 31 11 11 11 33 : 2C
BCF0 DD D3 11 13 33 11 11 11 11 33 33 11 11 11 01 01 : E6
---------------------------------------------------------
Sum  39 EB 3A D5 16 CB 24 F2 03 79 84 C6 4A 7D 74 3D : 68
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD00 13 4A 29 68 1A 11 68 2A 11 68 12 1D 68 32 1D 01 : 0B
BD10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
BD20 11 11 11 11 11 11 11 3D 1D 3D 1D 3D 1D 3D 1D 3D : 1C
BD30 13 31 33 31 33 31 33 31 33 31 33 83 33 83 33 83 : F6
BD40 33 83 33 81 33 31 33 31 33 31 33 31 33 13 B3 13 : 06
BD50 B3 13 B3 13 B3 13 B1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 9C
BD60 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 11 11 11 11 11 11 : 90
BD70 11 11 11 22 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : 99
BD80 01 02 05 65 16 25 65 22 29 01 01 01 01 01 01 01 : 5F
BD90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 12 66 66 : 7B
BDA0 66 66 66 66 66 66 61 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 5E
BDB0 11 11 11 71 11 17 11 11 11 11 11 66 72 76 67 27 : FD
BDC0 66 66 66 71 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 6F
BDD0 17 77 11 11 11 11 17 76 66 67 22 27 66 66 66 11 : B8
BDE0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
BDF0 11 11 11 D6 67 67 66 66 66 67 67 66 61 11 01 01 : B1
---------------------------------------------------------
Sum  18 7E 4C D8 80 E8 1B 31 F3 40 C9 9B BD 7C BC DB : D5
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE00 03 2E 25 67 26 21 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 0E
BE10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
BE20 11 1D DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : E8
BE30 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
BE40 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
BE50 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
BE60 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
BE70 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 42
BE80 06 02 2D 69 0A 2D 65 2A 2D 66 4A 09 66 4A 11 66 : 71
BE90 4A 19 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 66 : 86
BEA0 11 11 11 11 11 11 11 11 12 31 11 11 11 16 66 76 : F0
BEB0 D1 11 23 66 11 11 11 11 11 11 11 12 13 31 11 11 : 5A
BEC0 16 66 76 D1 11 21 13 66 11 11 11 11 11 11 12 11 : F7
BED0 13 31 11 16 66 76 D1 11 21 11 13 66 11 11 11 11 : 18
BEE0 11 12 11 11 13 31 11 11 11 11 11 21 DD D1 13 66 : 26
BEF0 11 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : F1
---------------------------------------------------------
Sum  E7 98 63 DA 98 F3 38 90 4F 97 5D 80 43 1E 38 44 : AF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF00 09 4A 19 69 46 09 65 16 05 68 16 19 01 01 01 01 : 3F
BF10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 33 1D DD : CA
BF20 D1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 15 66 66 66 63 A1 : B5
BF30 33 11 88 81 11 11 11 22 22 13 36 11 11 11 11 91 : E2
BF40 93 11 21 33 26 11 11 DD 12 12 D1 52 11 39 26 11 : E5
BF50 11 11 31 23 1A A1 93 A9 26 11 DD 1B 12 31 AA 13 : 9C
BF60 3B A9 26 11 11 21 23 11 11 33 2B A9 26 11 11 11 : F2
BF70 11 11 13 33 33 33 36 66 66 67 77 77 31 11 01 01 : 69
BF80 05 4A 05 66 1A 09 66 22 19 66 2A 29 01 01 01 01 : 3B
BF90 01 01 01 01 11 13 33 33 33 33 33 33 11 1D 11 31 : CA
BFA0 A1 A1 A1 A1 A1 3A 3A 11 13 33 33 33 33 33 33 11 : 00
BFB0 1A 3A 31 A1 A1 A1 A1 A1 31 1D 11 13 33 33 33 33 : E8
BFC0 33 33 11 1D 11 31 A1 A1 A1 A1 A1 3A 3A 11 13 33 : C6
BFD0 33 33 33 33 33 11 1A 3A 31 A1 A1 A1 A1 A1 31 1D : 08
BFE0 11 13 33 33 33 33 33 33 11 1D 11 31 A1 A1 A1 A1 : 4A
BFF0 A1 3A 3A 11 13 33 33 33 33 33 33 11 11 11 01 01 : A0
---------------------------------------------------------
Sum  D7 22 C7 D3 F4 E1 2A 9F 9E D5 E9 ED 08 1F D2 AE : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 0F 1A 15 69 02 05 69 3A 11 66 12 1D 66 3A 09 01 : A1
C010 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
C020 11 11 11 11 11 11 11 11 58 88 84 11 11 19 91 11 : C9
C030 11 51 11 11 14 11 11 11 1D DD 13 11 11 11 26 66 : 97
C040 66 11 12 21 21 57 74 12 22 22 26 61 21 12 11 11 : C8
C050 11 21 11 11 21 11 11 2D DD DD D2 DD 88 82 16 61 : AE
C060 12 22 22 21 22 11 11 31 33 11 22 22 11 12 11 19 : C1
C070 92 13 31 13 11 11 DD 2D D1 11 27 22 71 11 01 01 : C4
C080 0F 26 05 69 1E 1D 69 2E 1D 65 02 05 01 01 01 01 : 02
C090 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD DD : 74
C0A0 D1 11 21 11 DD DD DD 22 22 21 11 63 61 11 22 22 : 3A
C0B0 22 22 21 11 63 33 61 11 22 22 22 21 11 61 33 31 : DB
C0C0 61 11 22 22 21 11 63 13 33 13 61 11 22 21 11 63 : CD
C0D0 31 33 31 33 61 11 21 11 63 33 13 33 13 33 61 11 : 00
C0E0 11 63 33 33 33 33 33 31 61 11 6A DD AA 1A AA 1A : E5
C0F0 AA 11 61 11 11 11 11 11 11 11 11 11 D1 11 01 01 : 99
---------------------------------------------------------
Sum  9D F6 DD 17 E2 66 8F E2 14 1E 30 9E F8 3B 5A D5 : A2
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 03 02 0D 69 1E 19 69 22 15 69 26 11 68 36 11 68 : 09
C110 42 11 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 21
C120 11 11 17 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 : 26
C130 16 66 66 41 11 12 11 11 11 11 22 22 22 11 11 21 : 33
C140 11 11 11 12 22 22 21 11 12 1D D1 11 11 22 22 22 : 43
C150 41 11 21 11 11 11 12 22 22 22 11 12 66 66 64 11 : 82
C160 22 22 22 24 11 22 22 22 21 12 22 22 22 24 11 11 : E0
C170 11 11 11 22 22 22 22 27 D6 66 66 66 71 11 01 01 : 6E
C180 0A 0A 09 66 3E 21 66 0E 21 66 26 15 01 01 01 01 : 1C
C190 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 61 11 : 20
C1A0 11 11 11 11 11 11 61 12 61 11 66 66 66 61 11 62 : 51
C1B0 11 22 61 11 11 11 11 11 62 21 12 11 61 11 91 91 : 23
C1C0 11 61 12 11 31 11 61 11 11 11 61 11 31 12 11 11 : 42
C1D0 61 11 11 61 11 12 11 21 11 11 61 11 61 11 11 21 : 71
C1E0 12 11 11 11 61 61 11 11 12 11 2D DD DD 13 13 1D : 76
C1F0 DD DD 21 11 11 11 11 27 21 11 11 11 11 11 01 01 : BE
---------------------------------------------------------
Sum  7F 7D C1 42 DC AD 90 7D BD 40 83 AD 1F F1 16 45 : 2D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 05 0A 05 69 0A 2D 66 22 0D 66 26 0D 66 2A 0D 66 : E5
C210 2E 0D 01 01 23 13 21 11 11 11 11 11 21 32 31 32 : 9F
C220 11 33 33 33 11 12 13 23 13 21 13 11 11 31 11 21 : CF
C230 D2 31 32 11 33 DD 33 11 12 13 23 13 21 11 11 11 : 49
C240 11 11 21 32 31 32 11 11 11 11 11 12 1D 23 13 27 : B9
C250 66 66 66 66 11 11 32 31 32 22 22 22 22 21 15 13 : 20
C260 23 13 11 11 11 11 11 15 21 D2 31 32 41 11 11 11 : 6A
C270 15 22 11 23 13 22 88 88 88 82 22 27 71 11 01 01 : 87
C280 14 26 15 68 06 09 68 46 09 01 01 01 01 01 01 01 : 84
C290 01 01 01 01 21 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 : F0
C2A0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D 22 D1 D2 2D 11 11 : CA
C2B0 11 11 11 21 12 12 11 21 11 11 11 1D 22 D1 31 31 : 4F
C2C0 D2 2D 11 11 11 21 12 2D 1D 22 11 21 11 1D 22 D1 : 24
C2D0 31 11 11 31 D2 2D 11 21 12 2D 11 11 1D 22 11 21 : 87
C2E0 13 11 31 11 52 41 11 31 13 11 D2 2D 11 52 22 41 : 24
C2F0 1D 22 D1 21 11 11 52 22 22 41 11 11 21 11 01 01 : 80
---------------------------------------------------------
Sum  2F E1 70 89 67 82 CA 70 CF 13 3D 3F 10 C6 44 9E : 42
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 0F 26 2D 65 26 05 65 26 0D 65 26 15 65 26 1D 65 : 37
C310 26 25 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 18 3D 83 : BE
C320 28 3D 83 28 3D 83 28 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 91
C330 18 23 8D 38 23 8D 38 23 8D 38 11 11 11 11 11 11 : 36
C340 11 11 11 18 3D 83 28 3D 83 28 3D 83 28 11 11 11 : 36
C350 11 11 11 11 11 11 18 23 8D 38 23 8D 38 23 8D 38 : 36
C360 11 11 11 11 11 11 11 11 11 18 3D 83 28 3D 83 28 : 81
C370 3D 83 28 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : A5
C380 37 3A 2D 65 02 29 65 4A 05 67 12 05 01 01 01 01 : 64
C390 01 01 01 01 31 11 11 11 31 11 11 11 11 11 31 11 : 30
C3A0 B1 11 3D DD DD DD DD DD 31 11 21 11 31 11 11 11 : 28
C3B0 11 11 31 11 21 11 3D DD DD DD DD DD 31 11 B1 11 : 28
C3C0 31 11 11 11 11 11 31 11 21 11 3D DD DD DD DD DD : 88
C3D0 31 11 21 11 31 11 11 11 11 11 31 11 B1 11 3D DD : 18
C3E0 DD DD DD DD 31 11 21 11 31 11 11 11 11 11 31 11 : B0
C3F0 21 11 3D DD DD DD DD DD 31 11 11 11 31 11 01 01 : 68
---------------------------------------------------------
Sum  3F CE 81 41 88 14 08 12 C6 F2 B8 00 75 26 DE 7C : EA
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 1E 02 2D 68 36 2D 68 3A 2D 68 3E 2D 01 01 01 01 : BE
C410 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 DD DD : 68
C420 D1 DD 11 1D DD D1 D1 12 22 22 11 11 D1 22 22 12 : FA
C430 11 22 22 21 DD 11 11 11 11 11 12 22 22 12 21 DD : 0E
C440 DD 11 11 D1 22 22 21 22 12 22 21 DD 12 12 22 22 : F1
C450 12 21 22 22 12 21 21 11 11 11 11 12 22 21 22 12 : 98
C460 11 DD 1D DD D1 22 22 12 21 11 12 21 22 22 12 22 : EC
C470 21 11 11 11 11 12 22 21 11 11 11 1D D1 11 01 01 : EE
C480 05 26 1D 67 02 05 67 4A 05 68 3E 21 68 0E 21 01 : CB
C490 01 01 01 01 11 12 11 12 11 12 11 12 11 11 A1 11 : 64
C4A0 21 11 91 11 21 11 A1 11 1D 11 12 11 12 11 1D 11 : 5A
C4B0 11 21 11 21 11 21 11 21 11 21 11 12 11 12 11 12 : 63
C4C0 11 12 11 11 21 11 91 11 D1 11 91 11 21 11 12 11 : F2
C4D0 12 11 12 11 12 11 11 21 11 21 11 21 11 21 11 21 : 63
C4E0 11 1D 11 12 11 12 11 1D 11 11 A1 11 21 11 91 11 : 4A
C4F0 21 11 A1 73 72 73 72 73 72 73 72 73 71 11 01 01 : 5E
----------------------------------------------------------
Sum  AF CC 57 C9 12 87 30 24 6F 63 EE AA 8C 42 1D 9D : 7A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 0D 4A 0D 65 16 2D 65 36 2D 69 26 21 66 02 0D 01 : FA
C510 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 13 11 11 : D2
C520 11 21 91 21 11 11 13 11 11 1D 11 12 11 1D 11 11 : CB
C530 13 41 11 11 B2 B2 B1 11 11 53 32 41 1D 11 12 11 : C4
C540 1D 11 52 33 12 41 11 21 A1 21 11 52 13 31 12 41 : F4
C550 11 11 11 11 52 11 33 D1 12 41 11 11 11 52 11 D3 : 67
C560 31 11 12 41 11 11 52 11 11 33 DD D1 12 41 11 52 : C2
C570 11 DD D3 31 11 11 11 1D 11 11 11 11 31 11 01 01 : CA
C580 04 26 29 65 26 09 65 26 11 65 26 19 65 26 21 01 : D4
C590 01 01 01 01 22 22 22 22 22 22 22 22 22 23 11 11 : 7B
C5A0 11 11 11 11 11 11 13 18 88 88 88 8D 88 88 88 88 : D6
C5B0 13 11 11 11 11 11 11 11 11 13 18 88 88 88 8D 88 : 73
C5C0 88 88 88 13 11 11 11 11 11 11 11 11 13 18 88 88 : 6E
C5D0 88 8D 88 88 88 88 13 11 11 11 11 11 11 11 11 13 : E3
C5E0 18 88 88 88 8D 88 88 88 88 13 11 11 11 11 11 11 : D6
C5F0 11 11 13 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 44
----------------------------------------------------------
Sum  04 B4 EF 2C 33 16 6B D7 DE 1A D8 80 09 BC 68 6A : 45
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 01 4A 29 69 46 21 69 3A 1D 69 2E 19 69 22 15 69 : BD
C610 16 11 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D 11 11 : 01
C620 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 11 11 11 : 20
C630 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 : 21
C640 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 : 21
C650 11 11 11 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 11
C660 21 11 11 11 11 11 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 : 21
C670 11 11 11 27 77 77 77 77 77 77 77 77 B1 11 01 01 : D6
C680 05 4A 15 68 16 15 68 36 15 69 26 15 01 01 01 01 : 52
C690 01 01 01 01 11 11 11 11 22 21 11 11 11 11 11 11 : F1
C6A0 11 11 21 11 11 11 11 11 13 33 33 31 33 33 33 11 : EC
C6B0 11 11 31 11 13 13 11 11 31 11 11 13 11 11 31 31 : 96
C6C0 11 13 11 1D 11 31 DD 13 13 1D D1 31 1B 11 13 11 : 06
C6D0 11 31 31 11 13 11 11 11 33 33 33 13 33 33 31 11 : 1E
C6E0 11 19 22 22 91 92 22 29 11 11 11 11 11 11 21 11 : 74
C6F0 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 42
----------------------------------------------------------
Sum  FA 9C 6D F5 56 4F 25 10 FF A9 DE E8 66 71 58 58 : C7
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 0E 0E 0D 67 26 19 65 3A 09 65 3A 05 69 0A 11 69 : 08
C710 42 11 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 21
C720 11 11 11 11 11 11 11 11 11 5D DD DD DD DD 41 11 : BC
C730 11 11 33 33 33 33 33 33 31 11 11 12 41 11 11 11 : 2D
C740 11 52 11 11 11 12 41 11 11 11 52 11 11 11 11 12 : C4
C750 41 11 11 52 11 11 11 11 11 12 41 11 52 11 11 11 : F3
C760 11 11 11 12 41 52 11 11 11 11 11 11 11 12 D2 11 : 44
C770 11 11 11 DD 11 11 11 12 11 11 11 1D D1 11 01 01 : 89
C780 25 02 15 68 16 1D 68 2E 1D 68 46 1D 68 4A 29 01 : 31
C790 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 13 11 3D : FE
C7A0 D3 11 3D D3 11 3D D3 31 13 11 31 13 11 31 13 11 : 14
C7B0 33 DD 31 13 DD 31 13 DD 31 13 11 11 11 11 11 11 : FC
C7C0 11 11 11 13 DD 31 13 DD 31 13 DD 31 13 31 13 11 : FE
C7D0 31 13 11 31 13 11 33 11 3D D3 11 3D D3 11 3D D3 : 40
C7E0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
C7F0 11 11 11 DD 2D D2 DD 2D D2 DD 2D D2 D1 11 01 01 : AB
----------------------------------------------------------
Sum  76 FD 5E 7F 32 B5 C1 4D 63 9A B3 F8 40 51 29 27 : CE
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 10 1A 05 69 26 29 66 1A 25 66 32 25 01 01 01 01 : 4D
C810 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 12 22 22 : F3
C820 22 22 12 22 22 22 22 22 22 45 22 21 22 24 52 22 : 64
C830 21 12 22 22 21 11 22 22 22 11 11 22 11 12 11 12 : 99
C840 11 12 21 11 12 11 11 21 11 21 11 12 11 11 21 DD : 1F
C850 12 11 12 1D D1 21 11 12 11 11 21 11 21 11 12 11 : 10
C860 11 22 11 12 71 72 11 12 21 11 13 33 33 31 11 33 : 7C
C870 33 33 11 DD DD DD A2 22 22 AD DD DD D1 11 01 01 : 3F
C880 02 02 05 66 36 29 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : D8
C890 01 01 01 01 11 11 21 11 11 21 11 11 11 11 11 12 : F1
C8A0 82 11 12 82 11 11 11 71 11 21 21 11 21 27 66 11 : EE
C8B0 12 11 12 82 77 12 82 11 11 11 27 71 21 21 11 21 : 01
C8C0 21 11 66 72 11 12 82 11 12 82 11 11 11 21 11 21 : DA
C8D0 21 77 21 21 66 71 12 17 72 82 11 12 82 11 11 11 : A6
C8E0 21 11 21 21 11 21 21 17 66 12 11 12 82 71 72 82 : 60
C8F0 11 11 11 27 71 11 21 11 11 26 7D D7 61 11 01 01 : 0D
----------------------------------------------------------
Sum  C6 96 72 11 73 00 1B BA 0E 4D A2 4C 45 BB E9 73 : CC
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 0D 26 0D 67 12 19 67 26 19 67 3A 19 01 01 01 01 : 36
C910 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 12 : E1
C920 11 21 11 21 12 11 21 12 11 21 12 11 12 11 21 12 : 65
C930 11 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 31 11 13 11 13 : 64
C940 11 11 31 11 13 11 11 31 11 31 11 13 11 19 2D DD : 64
C950 DD DD DD DD DD 29 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 24
C960 11 33 31 33 31 33 31 33 31 11 11 11 11 11 11 11 : 18
C970 11 11 11 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 42
C980 05 02 2D 66 26 09 66 26 11 66 26 19 66 26 21 66 : 1E
C990 26 29 01 01 11 11 11 22 22 22 21 11 11 11 11 11 : 60
C9A0 13 11 11 11 11 11 11 18 A8 11 22 22 22 26 88 66 : C4
C9B0 D1 11 11 13 11 11 11 11 11 11 18 A8 11 22 22 22 : A3
C9C0 26 88 66 D1 11 11 13 11 11 11 11 11 11 18 A8 11 : 51
C9D0 22 22 22 26 88 66 D1 11 11 13 11 11 11 11 11 11 : E6
C9E0 18 A8 11 22 22 22 26 88 66 D1 11 11 13 11 11 11 : 84
C9F0 11 11 11 18 A8 11 22 22 22 26 88 66 D1 11 01 01 : 62
----------------------------------------------------------
Sum  C0 5D 9C CC 78 F4 17 61 8A 15 10 61 49 4C 4B 6B : C4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 1F 4A 15 68 32 1D 68 02 21 69 1A 15 65 42 05 01 : 05
CA10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 15 : D4
CA20 41 11 11 11 11 11 11 DD D1 99 1A 1D DD DD DD D1 : 8D
CA30 11 12 11 11 21 22 22 22 22 11 11 1D DD 11 12 11 : 3E
CA40 12 11 21 11 11 13 31 A1 33 1D 21 D2 19 DD D1 B3 : 08
CA50 12 13 B1 12 1A A1 21 11 13 31 21 33 1D 21 AA 12 : 67
CA60 DD D1 12 12 12 11 12 11 11 21 11 11 21 21 2D DD : B8
CA70 21 11 11 DD DD D2 72 72 22 22 77 77 21 11 01 01 : 19
CA80 04 26 0D 67 02 0D 67 02 1D 67 4A 1D 67 4A 0D 01 : C0
CA90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 16 61 16 : 2A
CAA0 61 16 66 11 66 11 66 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 64
CAB0 1D 16 61 16 61 91 66 11 66 1D 11 11 11 11 11 11 : FC
CAC0 11 11 11 16 61 16 61 16 66 11 66 11 66 11 11 11 : BE
CAD0 11 11 11 11 11 11 1D 16 61 16 61 91 66 11 66 1D : FC
CAE0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 16 61 16 61 16 66 11 : 14
CAF0 66 11 66 22 77 22 77 22 27 72 27 72 21 11 01 01 : 97
----------------------------------------------------------
Sum  B0 0B 9B 86 63 12 CC DB 42 0A EC 67 90 3C 1C 14 : 93
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 02 0A 2D 66 46 2D 66 02 2D 01 01 01 01 01 01 01 : AE
CB10 01 01 01 01 81 11 12 81 11 82 11 81 11 28 18 81 : 20
CB20 81 12 21 11 81 82 11 81 82 81 12 28 22 22 28 12 : 15
CB30 11 18 12 12 22 11 11 22 82 31 DD 28 21 81 21 12 : 40
CB40 11 21 82 12 22 11 28 18 21 12 12 21 21 11 12 12 : F5
CB50 21 11 15 21 28 12 81 22 11 22 22 15 22 12 28 11 : 1C
CB60 11 12 12 11 12 22 28 21 12 22 28 28 28 21 11 11 : B2
CB70 11 12 11 11 11 11 12 66 66 61 21 21 11 11 01 01 : 0C
CB80 0D 26 2D 66 12 2D 66 3A 2D 68 0E 19 68 26 19 68 : 70
CB90 3A 19 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 21
CBA0 11 11 11 11 11 11 11 11 58 84 15 88 84 15 88 41 : 63
CBB0 11 D1 11 1D 11 11 1D 11 11 D1 12 1D D1 21 DD D1 : 11
CBC0 21 DD 12 11 21 11 12 11 11 12 11 11 21 11 41 15 : 43
CBD0 14 11 15 14 11 51 11 11 88 11 18 88 11 18 81 11 : C6
CBE0 11 11 15 84 11 15 84 11 11 11 15 88 11 18 88 11 : F7
CBF0 18 84 11 15 11 11 D1 11 11 D1 11 14 11 11 01 01 : F1
----------------------------------------------------------
Sum  B0 2F B8 32 70 0F 9A 98 4E BF 13 55 F3 E0 88 9E : E8
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 01 4A 05 66 02 05 66 02 11 67 02 1D 67 02 29 01 : 4F
CC10 01 01 01 01 11 11 13 33 33 33 33 11 11 11 11 11 : 5A
CC20 33 33 33 33 31 11 12 11 11 13 33 3A 33 33 11 11 : 4A
CC30 11 11 11 33 33 A3 33 31 11 11 11 11 13 AA AA AA : F5
CC40 A3 11 11 11 11 11 3A 33 A3 3A 31 11 11 11 11 13 : CA
CC50 AA AA AA A3 11 11 11 11 11 33 33 A3 33 31 11 11 : 85
CC60 11 11 13 33 3A 33 33 11 11 11 11 11 33 33 A3 33 : 99
CC70 31 11 11 D1 11 13 33 32 33 33 11 11 11 11 01 01 : 59
CC80 01 02 09 69 06 29 65 0A 1D 65 1A 21 65 2E 25 65 : ED
CC90 36 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 2D
CCA0 11 11 11 11 11 11 11 26 11 16 11 16 11 16 11 16 : 39
CCB0 12 21 11 11 11 11 11 11 11 21 11 67 77 77 77 77 : 1F
CCC0 77 77 72 1D 12 22 22 22 22 22 22 22 21 11 11 11 : D1
CCD0 11 11 11 11 11 11 11 16 11 11 61 11 16 11 11 11 : 6A
CCE0 11 31 11 13 11 11 31 11 18 11 13 11 11 31 11 13 : 7D
CCF0 11 11 11 66 67 66 76 76 67 67 66 66 71 11 01 01 : 70
----------------------------------------------------------
Sum  D9 93 FA B8 B8 38 E1 0F 60 C7 48 A8 FD A6 AD 5E : C3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 0A 26 1D 67 26 29 67 1A 29 67 32 29 01 01 01 01 : 73
CD10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 13 18 88 : 50
CD20 81 88 88 81 88 88 13 31 11 11 11 11 11 11 11 11 : EE
CD30 3D 18 88 88 18 88 18 88 88 1D 31 11 11 11 11 11 : D0
CD40 11 11 11 3D 18 88 88 81 81 88 88 88 1D 31 11 11 : A2
CD50 11 11 11 11 11 11 3D 18 88 88 88 18 88 88 88 1D : 20
CD60 31 11 11 11 11 11 11 11 11 3D 19 91 D1 99 19 91 : B4
CD70 D1 99 1D 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 96
CD80 28 26 2D 67 22 15 67 2A 15 67 2A 1D 67 22 1D 01 : 14
CD90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD D1 : 68
CDA0 A1 11 A1 11 A1 DD DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 58
CDB0 1D DD D1 11 91 11 91 11 DD DD 11 11 11 11 12 11 : 41
CDC0 11 11 11 1D DD D1 A1 12 22 11 A1 DD DD 11 11 11 : 72
CDD0 11 12 11 11 11 11 1D DD D1 11 91 11 91 11 DD DD : 41
CDE0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD D1 A1 11 A1 11 : C8
CDF0 A1 DD DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : 18
----------------------------------------------------------
Sum  A8 B9 2E DD B9 3F 72 2F 49 DC 5E E0 95 3E 9B 5F : 35
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 02 26 0D 67 3E 09 67 3E 25 67 1E 25 01 01 01 01 : 5B
CE10 01 01 01 01 11 11 12 11 11 11 22 22 22 21 12 11 : 15
CE20 21 12 82 12 11 11 12 D1 28 82 12 31 21 21 12 11 : 1E
CE30 22 12 11 83 88 12 12 41 11 52 12 13 D2 12 21 21 : 63
CE40 22 11 12 28 83 88 11 12 12 12 24 15 22 82 12 21 : CF
CE50 11 21 21 22 21 22 28 28 22 11 12 12 82 22 22 22 : 47
CE60 11 11 11 11 21 11 12 11 12 27 66 66 77 72 76 67 : 64
CE70 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : CC
CE80 1B 2E 05 66 1E 2D 66 2E 2D 66 06 2D 66 46 2D 66 : 98
CE90 26 1D 01 01 11 11 11 11 13 11 11 11 11 11 11 11 : 13
CEA0 1D 33 33 3D 11 11 11 11 11 1D 23 33 33 2D 11 11 : 0A
CEB0 11 11 1D 21 11 31 11 2D 11 11 11 1D 21 11 13 11 : 86
CEC0 11 2D 11 11 1D 21 11 D3 13 D1 11 2D 11 1D 21 11 : 04
CED0 D2 31 32 D1 11 2D 11 21 11 D2 11 31 12 D1 11 21 : B0
CEE0 11 11 D2 11 13 11 12 D1 11 11 11 D2 11 11 D1 11 : 15
CEF0 12 D1 11 11 D2 11 11 D2 D1 11 12 D1 11 11 01 01 : B4
---------------------------------------------------------
Sum  21 7F 83 43 33 0A E8 E2 3F 22 B2 C9 62 21 57 CC : EF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 0A 26 29 67 16 1D 67 36 1D 67 26 11 67 26 05 01 : DE
CF10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 D1 11 : 90
CF20 91 11 D1 11 91 11 D1 11 84 11 15 81 84 11 15 81 : 5E
CF30 11 11 14 15 11 11 14 15 11 11 19 11 1D 11 19 11 : 3A
CF40 1D 11 19 11 11 58 18 41 11 58 18 41 11 11 51 11 : 60
CF50 11 41 51 11 11 41 11 D1 11 91 11 D1 11 91 11 D1 : F0
CF60 11 84 11 15 81 84 11 15 81 11 11 14 15 11 11 14 : E8
CF70 15 11 11 19 11 1D 11 19 11 1D 11 19 11 11 01 01 : 24
CF80 05 26 1D 67 26 11 66 06 29 66 46 29 01 01 01 01 : 54
CF90 01 01 01 01 31 11 11 11 11 11 11 11 11 33 11 11 : 12
CFA0 11 11 91 11 11 11 13 91 11 61 11 21 21 11 61 11 : D2
CFB0 93 11 11 11 11 11 11 11 11 13 D1 16 66 88 21 28 : 4C
CFC0 86 66 11 D3 11 11 11 11 D1 11 11 11 13 D1 11 61 : 6E
CFD0 11 21 21 11 61 11 D3 11 11 18 81 11 88 11 11 13 : 32
CFE0 A1 16 66 11 21 21 16 66 11 A3 11 11 11 11 11 11 : 06
CFF0 11 11 13 33 33 33 33 33 33 33 33 33 31 11 01 01 : 44
---------------------------------------------------------
Sum  F4 27 06 90 BC 44 70 21 F9 9B BF CA D7 EE 40 6C : D0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 0E 02 19 68 22 15 68 2A 15 68 2A 1D 68 22 1D 01 : C6
D010 01 01 01 01 11 11 22 22 21 22 22 21 11 11 11 12 : 35
D020 11 11 11 11 12 11 11 11 11 21 22 D1 D2 21 21 11 : D3
D030 11 11 12 12 11 11 12 12 11 11 11 11 21 21 1D 11 : 40
D040 21 21 11 11 11 11 11 1D 9D 11 11 11 11 66 66 D1 : 32
D050 D1 12 11 D1 D6 66 D1 11 12 12 11 11 12 12 11 11 : 6F
D060 11 11 21 22 D1 D2 21 21 11 11 11 12 11 11 11 11 : D3
D070 12 11 11 11 11 22 22 D1 D2 22 21 11 11 11 01 01 : B5
D080 04 26 19 67 02 19 67 4A 19 66 4A 09 66 02 09 01 : BA
D090 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
D0A0 11 11 11 11 11 11 11 24 11 8D 81 15 41 18 D8 11 : 11
D0B0 51 24 11 81 15 22 41 18 11 52 11 24 11 15 21 12 : 88
D0C0 41 11 52 11 11 24 15 21 11 12 41 52 11 24 11 28 : 44
D0D0 21 15 41 12 82 11 52 24 11 11 15 22 41 11 11 52 : A0
D0E0 22 24 11 15 22 22 41 11 52 22 22 24 15 22 22 22 : 37
D0F0 41 52 22 22 22 2D 22 22 22 22 D2 22 21 11 01 01 : D6
---------------------------------------------------------
Sum  72 72 93 F5 2F 94 66 9E CC CF 0A 72 02 B7 4D FB : 4B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 01 4A 19 66 06 05 66 12 05 66 1E 05 66 2A 05 66 : D6
D110 36 05 01 01 21 12 11 21 12 11 21 12 11 22 11 21 : 5D
D120 12 11 21 12 11 21 12 21 12 11 31 12 11 31 12 11 : 86
D130 22 11 21 1B 11 21 1B 11 21 12 21 12 11 21 12 11 : 88
D140 21 12 11 23 11 21 12 11 31 12 11 21 11 D1 12 11 : 36
D150 21 1B 11 21 12 11 B2 11 21 12 11 21 12 11 21 12 : 0F
D160 21 13 11 21 12 11 21 13 11 22 11 B1 12 11 21 12 : 08
D170 11 B1 12 27 72 77 27 72 77 27 72 77 21 11 01 01 : 38
D180 08 06 0D 68 22 1D 68 2A 1D 01 01 01 01 01 01 01 : 78
D190 01 01 01 01 11 11 11 81 11 11 81 11 11 11 11 11 : B0
D1A0 11 57 D7 41 11 11 11 11 11 15 D2 22 22 D4 11 11 : F6
D1B0 11 81 15 22 11 11 12 24 11 81 11 11 22 11 11 11 : 2A
D1C0 12 21 11 11 11 52 11 1D 1D 11 12 41 11 11 12 21 : BC
D1D0 11 11 11 11 22 11 11 11 33 11 1D 1D 11 13 31 11 : 7D
D1E0 11 12 22 11 11 11 12 22 11 11 11 12 22 11 11 12 : 47
D1F0 22 11 11 77 77 72 22 2D 22 22 77 77 71 11 01 01 : A9
---------------------------------------------------------
Sum  60 96 F0 96 00 49 A2 69 F7 04 52 D1 FA DF 18 58 : 37
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 0A 26 21 65 2E 21 65 1E 21 66 1E 15 66 2E 15 01 : EC
D210 01 01 01 01 31 11 11 11 11 11 11 11 11 33 11 11 : 12
D220 11 11 11 11 11 11 13 39 AD 11 11 71 71 11 1D A9 : 3A
D230 33 22 11 11 12 12 11 11 12 23 32 11 11 11 21 21 : 99
D240 11 11 12 33 11 11 88 82 12 88 81 11 13 31 11 11 : 25
D250 11 21 21 11 11 11 33 11 11 11 12 12 11 11 11 13 : 56
D260 3D 1D 12 22 21 22 22 1D 1D 33 2D 21 31 11 11 11 : 12
D270 31 2D 23 33 33 3D 77 66 67 7D 33 33 31 11 01 01 : 8F
D280 10 26 21 67 1A 0D 67 22 0D 67 2A 0D 67 32 0D 67 : 26
D290 26 15 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 09
D2A0 11 11 11 11 11 11 11 91 DD 19 1D 19 1D 19 1D D1 : 58
D2B0 91 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 90
D2C0 11 11 11 1D 19 91 11 91 D1 91 D1 99 1D 11 11 11 : B8
D2D0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
D2E0 91 DD 19 1D 19 1D 19 1D D1 91 11 11 11 11 11 11 : D8
D2F0 11 11 11 99 99 99 99 99 99 99 99 99 91 11 01 01 : 38
---------------------------------------------------------
Sum  7B 43 3C 8F 21 6E 5C BC F0 62 5A BB F5 98 18 A0 : DC
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 05 1E 09 65 22 19 65 2A 19 65 26 25 65 02 29 65 : 19
D310 4A 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 41
D320 11 11 11 11 11 11 11 11 66 66 64 11 15 66 66 61 : 0B
D330 11 12 22 22 24 15 22 22 22 11 11 22 22 22 21 22 : D1
D340 22 22 21 11 18 81 11 11 11 11 11 88 11 11 22 22 : 52
D350 22 21 22 22 22 21 17 72 11 11 11 11 11 11 12 77 : 42
D360 22 21 11 11 11 11 11 11 22 21 11 11 D8 47 17 58 : 9C
D370 D1 11 11 D1 11 18 88 8D 88 88 11 11 D1 11 01 01 : 18
D380 0C 26 29 68 26 09 68 26 11 68 26 19 68 26 21 01 : E8
D390 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
D3A0 11 11 11 11 11 11 11 B1 1D 88 88 8D 88 88 8D 11 : 90
D3B0 B1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 A1 1D 88 88 8D 88 : 2D
D3C0 88 8D 11 A1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 91 1D 88 : 96
D3D0 88 8D 88 88 8D 11 91 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : ED
D3E0 21 1D 88 88 8D 88 88 8D 11 22 11 11 11 11 11 11 : 11
D3F0 11 11 12 22 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : 9A
---------------------------------------------------------
Sum  B9 70 21 0C 6A 23 51 59 23 30 A5 4D 55 20 99 41 : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D400 11 02 09 65 42 0D 65 3E 0D 65 36 0D 68 02 21 68 : 1B
D410 02 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : F9
D420 11 11 11 11 11 11 11 B1 88 88 81 11 11 11 11 12 : 0F
D430 12 12 22 22 11 11 11 11 11 21 22 22 22 27 77 77 : 59
D440 77 77 72 12 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 11 11 : D6
D450 11 11 11 11 11 12 11 1D D1 11 1D D1 11 1D D1 21 : 85
D460 D1 11 1D D1 11 1D D1 11 12 11 1D D1 11 1D D1 11 : 01
D470 1D D1 21 77 22 77 77 22 77 77 22 11 11 11 01 01 : FD
D480 04 0A 29 66 12 19 66 22 19 66 32 19 66 42 19 01 : DC
D490 01 01 01 01 12 11 12 11 12 11 12 11 12 11 21 11 : E5
D4A0 21 11 21 11 21 11 21 12 1D 12 1D 12 1D 12 1D 12 : 85
D4B0 11 21 21 21 21 21 21 21 21 21 12 12 12 12 12 12 : A6
D4C0 12 12 12 11 21 21 21 21 21 21 21 21 21 12 12 12 : A6
D4D0 12 12 12 12 12 12 11 21 21 21 21 21 21 21 21 21 : A6
D4E0 18 88 18 88 18 88 18 88 18 11 11 11 11 11 11 11 : 0F
D4F0 11 11 11 66 66 66 66 66 66 66 66 66 61 11 01 01 : 3D
---------------------------------------------------------
Sum  30 B2 B7 AE F2 85 7D 19 5C 3D 94 2D 5B 73 1C C1 : 59
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 02 02 09 66 3E 1D 66 02 29 66 02 11 66 1E 19 01 : 76
D510 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 15 81 11 17 : 4A
D520 77 77 71 11 11 15 88 86 67 22 22 22 76 66 15 88 : EA
D530 81 11 11 11 11 11 11 11 22 22 11 11 11 11 11 11 : A2
D540 11 12 11 21 11 11 11 11 11 11 11 21 12 11 11 11 : 32
D550 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 16 67 67 12 : D2
D560 11 11 11 11 66 67 22 22 21 21 11 16 66 72 22 22 : DA
D570 22 22 D2 D6 67 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : 75
D580 0D 4A 0D 67 4A 05 67 46 05 67 42 05 01 01 01 01 : 7E
D590 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 88 88 : BE
D5A0 88 88 88 88 88 88 88 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 51
D5B0 11 D1 1D 11 D1 1D 11 D1 1D 11 12 11 21 12 11 21 : 96
D5C0 12 11 21 11 21 12 11 21 12 11 21 12 11 12 11 21 : 65
D5D0 12 11 21 12 11 21 11 21 12 11 21 12 11 21 12 11 : 65
D5E0 12 11 21 12 11 21 12 11 21 11 21 12 11 21 12 11 : 65
D5F0 21 12 11 D2 D9 2D 92 D9 2D 92 D9 2D 91 11 01 01 : F0
---------------------------------------------------------
Sum  4E CA B8 AA 30 3B 5D 75 DE 7F 4D 5A B9 AB CC F6 : E1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D600 26 26 2D 69 02 15 69 4A 15 65 26 05 65 02 29 65 : 46
D610 4A 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 8D : BD
D620 D1 11 11 11 DD 81 11 1B B1 11 8D D1 DD 81 11 BB : D8
D630 11 11 8B B1 11 81 11 BB 81 11 1D D1 11 8B B1 BB : 44
D640 81 11 DD 11 11 8D D1 11 81 11 DD 81 11 1B B1 11 : DE
D650 8D D1 DD 81 11 BB 11 11 8B B1 11 81 11 BB 81 11 : D6
D660 11 11 11 8B B1 BB 81 11 11 11 11 11 11 11 81 11 : B4
D670 11 11 11 DD DD DD DD D1 DD DD DD DD D1 11 01 01 : D0
D680 0A 26 15 67 0A 0D 67 42 0D 67 22 1D 67 2A 1D 67 : 34
D690 26 29 01 01 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 35
D6A0 13 13 13 13 13 13 13 D3 13 13 13 13 13 13 13 13 : F0
D6B0 D3 13 13 13 12 12 13 13 13 13 D3 13 13 12 11 12 : AA
D6C0 13 13 13 D3 13 13 13 13 13 13 13 13 13 D3 13 13 : B0
D6D0 13 13 13 13 13 13 D3 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : F0
D6E0 D3 13 13 13 13 13 13 13 13 D3 13 13 13 13 13 13 : B0
D6F0 13 13 13 D3 13 13 13 13 13 13 13 13 D1 11 01 01 : 88
---------------------------------------------------------
Sum  A4 36 2E 80 3F 99 88 BC E4 F4 24 4A 12 83 3E 75 : 32
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D700 11 02 0D 66 0A 21 66 42 21 66 2E 0D 01 01 01 01 : 1F
D710 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D 22 22 : FE
D720 24 11 11 11 1D DD DD 11 11 12 29 41 11 11 11 11 : 10
D730 12 66 61 11 22 A4 11 11 DD D1 22 22 77 11 12 2B : 89
D740 41 11 11 11 11 22 26 61 11 22 1D DD DD 11 11 12 : 6C
D750 22 77 11 11 11 11 11 11 11 11 22 26 61 11 11 11 : FD
D760 1D DD 11 11 12 22 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : FA
D770 11 11 11 77 66 77 66 77 66 77 66 77 61 11 01 01 : 92
D780 12 26 2D 68 16 15 68 36 15 68 26 15 68 26 05 01 : E2
D790 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
D7A0 15 88 88 84 11 11 11 11 11 58 11 11 11 18 41 11 : F3
D7B0 11 15 81 11 DD DD D1 11 84 11 15 11 11 11 11 11 : 53
D7C0 11 11 14 11 21 11 B8 88 88 88 B1 11 21 12 11 11 : E0
D7D0 11 11 11 11 11 12 11 21 11 11 DD DD D1 11 11 21 : 89
D7E0 12 41 11 11 11 11 11 11 52 11 21 D4 11 11 11 11 : 55
D7F0 15 D1 21 D2 11 1D D4 11 15 DD 11 12 D1 11 01 01 : E5
---------------------------------------------------------
Sum  5B E8 52 36 5D E4 1C A3 74 7E 5D 28 B9 29 16 0C : 46
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D800 03 26 2D 68 16 05 68 26 05 68 36 05 68 12 2D 68 : 1E
D810 3A 2D 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 81 18 : AC
D820 D1 18 D1 18 D1 18 81 12 88 11 88 11 88 11 88 12 : B3
D830 11 81 18 81 18 81 18 81 18 81 12 88 11 88 11 88 : C2
D840 11 88 12 11 81 18 81 18 81 18 81 18 81 12 88 11 : 4C
D850 88 11 88 11 88 12 11 81 18 81 18 81 18 81 18 81 : C2
D860 12 88 11 88 11 88 11 88 12 11 81 18 81 18 81 18 : 53
D870 81 18 81 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : D7
D880 0A 06 25 66 42 19 66 2A 19 66 22 19 66 26 15 66 : 47
D890 26 1D 01 01 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 : DD
D8A0 22 11 11 12 22 22 22 22 22 21 11 1D 11 11 22 22 : B5
D8B0 22 22 21 11 11 11 11 11 22 22 22 22 11 11 D1 D1 : 06
D8C0 11 12 22 22 11 11 1D 11 D1 1D 11 31 12 28 22 11 : 54
D8D0 11 D1 D1 11 12 2D 22 12 21 11 11 11 11 11 22 22 : F1
D8E0 21 22 21 11 1D 11 11 22 22 22 22 22 2B 11 11 1B : C6
D8F0 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 21 11 01 01 : CC
----------------------------------------------------------
Sum  24 A2 D1 AD 34 51 F3 E2 27 03 E9 71 56 3D E9 8F : 2D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D900 08 02 29 67 3E 09 67 42 09 67 46 09 67 4A 09 01 : 04
D910 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 22 22 21 11 11 : 02
D920 11 11 11 11 13 11 11 11 1B D6 61 11 11 11 22 2D : 5E
D930 D1 11 21 11 11 11 11 11 11 11 11 12 D6 68 66 11 : 52
D940 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 11 11 11 12 D6 : E6
D950 66 68 66 61 11 11 11 11 21 11 11 11 11 11 11 11 : 71
D960 11 12 D6 68 66 68 66 66 11 11 13 21 11 11 11 11 : 95
D970 11 11 11 33 D2 D6 66 66 66 66 66 66 61 11 01 01 : E6
D980 16 26 29 68 0E 05 68 1E 05 68 2E 05 68 3E 05 01 : B2
D990 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 18 D8 18 : A5
D9A0 D8 18 D8 18 D8 18 D8 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 41
D9B0 1D 18 D8 18 D8 18 D8 18 D8 1D 11 11 11 11 11 11 : 60
D9C0 11 11 11 18 D8 18 D8 18 D8 18 D8 18 D8 11 11 11 : 16
D9D0 11 11 11 11 11 11 1D 18 D8 18 D8 18 D8 18 D8 1D : 60
D9E0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
D9F0 11 11 11 99 99 99 99 99 99 99 99 99 91 11 01 01 : 38
----------------------------------------------------------
Sum  D4 5C D8 03 2F C5 50 95 48 79 1F 09 F1 EB D1 C4 : 3E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DA00 3E 26 29 65 26 05 68 02 0D 68 4A 0D 68 26 19 01 : FB
DA10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1D DD DD : 74
DA20 DD 11 11 1D DD DD DD 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 4C
DA30 1D DD D1 15 DD DD D4 11 DD DD 11 11 15 22 22 22 : D6
DA40 24 11 11 1D D1 15 21 11 11 11 24 11 DD 11 15 21 : F6
DA50 1D DD DD 11 24 11 11 15 21 11 11 11 11 24 11 11 : EE
DA60 15 21 11 DD DD DD D1 11 24 11 11 11 11 11 11 11 : 5B
DA70 11 11 11 DD DD DD DD DD DD DD DD DD D1 11 01 01 : DC
DA80 36 26 11 66 0E 11 66 1A 11 66 32 11 66 3E 11 01 : E2
DA90 01 01 01 01 13 33 33 33 31 33 33 33 33 11 D3 1D : AE
DAA0 31 D3 1D 31 D3 1D 31 13 D1 3D 13 D1 3D 13 D1 3D : D6
DAB0 11 D3 1D 31 D3 1D 31 D3 1D 31 13 D1 3D 13 D1 3D : B6
DAC0 13 D1 3D 11 D3 1D 31 D3 1D 31 D3 1D 31 13 D1 3D : B6
DAD0 13 D1 3D 13 D1 3D 11 D3 1D 31 D3 1D 31 D3 1D 31 : B6
DAE0 13 D1 3D 13 D1 3D 13 D1 3D 11 D3 1D 31 D3 1D 31 : B6
DAF0 D3 1D 31 13 33 33 33 31 33 33 33 33 11 11 01 01 : EE
----------------------------------------------------------
Sum  25 92 50 93 0F F8 8D 24 19 24 D7 C0 26 F9 06 8D : D8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DB00 0A 4A 05 66 16 0D 66 32 0D 66 32 29 66 16 29 01 : EE
DB10 01 01 01 01 33 33 33 33 33 33 33 33 33 13 33 33 : 48
DB20 33 33 33 33 33 33 13 D3 33 31 33 33 33 13 31 33 : 8C
DB30 D3 33 33 33 33 33 33 13 33 33 D3 33 33 33 33 31 : 4E
DB40 33 33 33 D3 33 33 33 33 13 33 33 33 33 D3 33 33 : 50
DB50 31 33 33 33 33 33 D3 33 33 13 33 33 33 33 33 33 : AE
DB60 D3 31 33 33 33 33 33 33 33 D3 13 33 13 33 33 31 : 2C
DB70 33 33 33 D3 33 33 33 33 33 33 33 33 D1 11 01 01 : E8
DB80 01 02 0D 68 2E 09 68 3A 09 68 22 21 01 01 01 01 : 09
DB90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
DBA0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
DBB0 14 54 54 54 54 54 54 54 54 51 22 22 22 22 22 22 : D1
DBC0 22 22 22 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 17 11 11 : 59
DBD0 11 11 11 11 11 12 11 21 11 11 11 11 11 11 11 21 : 31
DBE0 12 11 11 11 11 11 11 11 12 11 21 11 11 11 11 11 : 22
DBF0 11 11 11 D2 76 66 66 66 64 54 54 54 51 11 01 01 : 71
----------------------------------------------------------
Sum  F8 38 00 AC C8 8B C2 70 69 AB 14 7A 22 48 D3 B9 : F9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DC00 0D 22 21 66 32 11 65 2A 29 66 32 0D 01 01 01 01 : 5A
DC10 01 01 01 01 11 11 11 11 11 33 33 31 11 11 11 11 : 34
DC20 11 11 33 33 33 31 11 11 18 11 11 33 33 13 33 31 : 25
DC30 11 1D 18 11 13 3D 31 3D 33 11 11 2D 18 11 13 3D : 10
DC40 DD 33 11 11 12 2D 18 18 13 33 33 18 88 11 22 2D : 1A
DC50 18 11 11 11 11 11 11 11 12 22 2D 11 11 11 11 11 : 45
DC60 11 22 22 2D 26 66 66 66 11 11 11 11 11 11 11 11 : 62
DC70 11 21 11 B1 22 12 21 22 21 2D D2 77 71 11 01 01 : 86
DC80 05 02 29 66 26 09 66 26 05 67 26 21 67 26 25 01 : B7
DC90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
DCA0 11 11 11 11 11 11 11 12 88 28 82 88 82 88 28 82 : F7
DCB0 11 21 12 11 21 11 21 12 11 21 12 1D 21 D2 1D 12 : 3D
DCC0 D1 2D 12 11 83 38 33 83 23 83 38 33 81 18 88 88 : 4C
DCD0 88 88 88 88 88 88 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : DA
DCE0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 10
DCF0 11 11 11 45 45 45 45 45 45 45 45 45 81 11 01 01 : 34
----------------------------------------------------------
Sum  EA E4 CB 23 BE 98 AB 80 25 04 18 C0 B7 56 C3 21 : 2F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DD00 0A 2E 09 69 22 11 69 26 19 69 2A 21 66 1A 29 66 : 48
DD10 32 29 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 D1 : E9
DD20 11 11 11 11 11 11 11 11 11 71 1B 11 1B 11 17 D1 : 4A
DD30 11 D1 11 11 21 11 21 71 11 11 11 71 11 12 11 12 : B2
DD40 11 17 11 71 11 1D 17 21 11 21 1D 11 11 17 17 11 : C0
DD50 12 11 12 17 11 71 11 11 11 11 21 11 21 11 11 1D : A4
DD60 B1 66 66 12 11 12 1D 11 17 12 11 11 11 21 11 21 : 8F
DD70 11 11 11 27 7D D7 72 67 62 77 77 D7 71 11 01 01 : 32
DD80 0D 02 1D 66 16 05 66 22 05 66 2E 05 66 3A 05 66 : DE
DD90 46 05 01 01 21 12 11 21 12 11 21 12 11 32 11 21 : 7D
DDA0 12 11 21 12 11 31 1D 21 12 11 21 12 11 31 19 11 : 98
DDB0 22 11 21 12 11 31 19 11 21 12 21 12 11 31 19 11 : A4
DDC0 21 12 11 22 11 31 19 11 21 12 11 21 12 11 19 11 : 84
DDD0 21 12 11 21 12 11 29 11 21 12 11 21 12 11 21 12 : 7D
DDE0 21 12 11 21 12 11 21 12 11 22 11 21 12 11 21 12 : 76
DDF0 11 21 12 2D D2 DD 2D D2 DD 2D D2 DD 21 11 01 01 : 0C
----------------------------------------------------------
Sum  3E 58 6B 69 75 64 A0 DE 61 C4 C3 39 47 BA 40 49 : 6C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DE00 04 32 29 65 3E 1D 65 3E 11 69 2A 1D 66 02 1D 01 : 09
DE10 01 01 01 01 11 11 21 11 11 11 11 11 11 11 11 12 : E1
DE20 11 24 11 21 11 11 11 11 28 2D D2 24 12 11 11 11 : 3B
DE30 11 12 38 81 11 11 21 11 11 11 11 28 22 22 24 12 : 05
DE40 11 11 11 11 12 38 81 11 11 21 11 11 11 11 28 22 : E0
DE50 22 24 12 11 11 11 11 12 38 81 11 11 21 11 11 11 : DD
DE60 11 28 22 22 24 12 11 11 11 11 12 12 22 22 21 21 : A1
DE70 11 11 11 DD 21 11 11 11 12 99 99 99 91 11 01 01 : E5
DE80 06 02 05 69 46 0D 66 2A 21 66 2A 15 01 01 01 01 : 23
DE90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1B 11 11 : DA
DEA0 11 11 11 16 66 61 11 11 11 11 11 11 11 11 12 11 : BB
DEB0 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 B1 17 77 D7 77 17 : 5E
DEC0 77 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 11 11 11 11 : 87
DED0 11 11 11 11 12 11 1B 11 77 7D 77 71 7D 71 27 17 : 9B
DEE0 11 11 11 11 11 11 11 12 21 21 11 11 11 11 11 11 : 31
DEF0 11 22 12 77 77 77 D7 77 77 D7 72 2D 21 11 01 01 : 19
----------------------------------------------------------
Sum  4F 52 36 64 52 F6 19 BE 4B 23 F3 65 EA 43 A3 FF : EF

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DF00 0E 02 29 68 06 09 68 16 09 68 26 09 68 36 09 68 : DD
DF10 46 09 01 01 18 13 18 13 18 13 18 13 18 11 11 D1 : 08
DF20 11 D1 11 D1 11 D1 11 21 22 21 22 21 22 21 22 21 : E4
DF30 21 11 21 11 21 11 21 11 21 11 1D 13 1D 13 1D 13 : 8A
DF40 1D 13 1D 11 11 21 11 21 11 21 11 21 11 21 22 21 : 9B
DF50 22 21 22 21 22 21 21 11 21 11 21 11 21 11 21 11 : C3
DF60 1D 13 1D 13 1D 13 1D 13 1D 11 11 21 11 21 11 21 : 84
DF70 11 21 11 28 22 28 22 28 22 28 22 28 21 11 01 01 : C7
DF80 0B 4A 1D 65 26 29 68 02 19 68 02 1D 01 01 01 01 : 34
DF90 01 01 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : D0
DFA0 18 18 18 18 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 : 2C
DFB0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 17 17 17 17 : 28
DFC0 17 11 11 11 15 91 21 21 21 21 21 94 11 15 22 12 : 83
DFD0 12 12 12 12 12 24 15 22 21 2D 2D 2D 2D 21 22 24 : F1
DFE0 22 22 12 22 22 22 22 12 22 22 22 21 11 11 11 11 : BB
DFF0 11 22 22 22 22 22 DD DD DD D2 22 22 21 11 01 01 : 9C
----------------------------------------------------------
Sum  84 30 67 AE 86 D0 F3 2F 62 F5 A9 1F CD 71 3E 43 : 1F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
E000 04 02 29 65 1A 19 65 1A 1D 65 1A 21 67 3E 1D 01 : C6
E010 01 01 01 01 11 11 11 11 12 11 11 11 11 11 11 11 : D1
E020 11 11 81 11 11 11 11 16 16 11 11 11 21 61 61 61 : 8A
E030 61 11 11 21 11 22 11 11 11 11 11 61 12 11 12 11 : D3
E040 16 16 16 11 11 11 21 11 21 11 11 11 11 16 16 12 : 4A
E050 11 12 11 61 61 61 61 11 11 21 11 21 11 11 11 11 : 71
E060 11 61 12 11 12 16 16 16 11 11 11 21 11 21 11 11 : 96
E070 11 11 11 92 77 72 DD D2 77 77 7D 77 71 11 01 01 : C3
E080 0A 4A 2D 66 16 0D 66 16 21 66 32 21 66 32 0D 67 : 6C
E090 22 19 01 01 33 33 33 33 33 33 33 33 33 13 33 33 : 81
E0A0 33 33 33 33 33 33 31 33 33 31 33 33 33 13 33 33 : 0C
E0B0 13 33 33 D3 3A A3 3D 33 33 A1 33 33 33 33 11 33 : 7D
E0C0 33 33 33 13 3D 33 33 31 13 33 33 D3 A1 33 33 33 : 06
E0D0 33 DD 33 33 33 33 13 33 33 13 33 33 31 33 33 31 : 96
E0E0 33 33 3D 33 AA 33 D3 33 3A 11 11 23 33 33 33 33 : 04
E0F0 33 33 31 DD 13 33 33 33 33 33 33 33 11 11 01 01 : 10
----------------------------------------------------------
Sum  FE FE 6E 70 2B 39 60 D5 82 47 72 74 74 3F 08 51 : 2E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
E100 04 02 05 65 32 25 65 32 29 69 42 25 01 01 01 01 : 5B
E110 01 01 01 01 11 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 21 : E2
E120 66 66 66 66 D1 21 1D 77 12 12 11 11 11 82 12 11 : 1A
E130 22 11 21 21 66 66 91 21 21 12 21 72 12 11 11 12 : FF
E140 12 12 11 22 11 28 26 77 61 21 21 21 12 27 12 11 : 4D
E150 11 11 12 82 12 11 22 11 27 66 77 67 21 21 11 12 : DC
E160 21 72 11 11 11 13 12 1B 11 21 11 11 11 11 11 31 : BE
E170 21 21 11 D7 15 B4 55 45 45 D2 72 77 71 11 01 01 : 11
E180 03 02 2D 65 0E 25 66 1E 25 67 2E 25 68 3E 25 69 : 61
E190 4A 1D 01 01 11 11 11 11 11 11 11 11 11 18 88 88 : 2A
E1A0 88 88 88 88 88 88 88 12 21 11 12 22 11 12 11 11 : 75
E1B0 12 11 21 11 21 12 11 21 11 11 21 12 11 12 11 21 : 64
E1C0 12 11 11 12 22 21 11 22 21 11 21 11 11 21 12 11 : 75
E1D0 12 11 11 12 11 11 12 11 21 D1 21 11 D1 22 22 1D : E1
E1E0 11 11 11 11 11 11 11 11 11 18 88 88 88 88 88 88 : E1
E1F0 88 88 88 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 01 01 : 55
----------------------------------------------------------
Sum  96 A3 64 BE E0 E2 28 7A 17 BD ED EF 00 65 F6 74 : 3E
```

リスト続く

"HUNT-2. WAL"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0C0 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C0D0 AE AA AA 2B 57 5F FD 17 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 : 24
C0E0 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 AE 80 0A 2B 57 55 55 17 : A8
C0F0 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
---------------------------------------------------------
Sum  49 DD 0D 7D 5A F8 AE 9C B0 5E 18 AC 17 EF 07 99 : C4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C110 AE AA AA 2B 57 5F FD 17 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 : 24
C120 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 AE 80 0A 2B 57 55 55 17 : A8
C130 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C140 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C150 AE AA AA 2B 57 5F FD 17 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 : 24
C160 AE 8A BA 2B 57 45 5D 17 AE 80 0A 2B 57 55 55 17 : A8
C170 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C180 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C190 2A AA 2A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 26
C1A0 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C1B0 2A AA 6A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 66
C1C0 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C1D0 2A AA 2A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 26
C1E0 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C1F0 2A AA 6A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 66
---------------------------------------------------------
Sum  E2 0A E2 4A 60 9C 10 E4 B0 0C 78 A8 2E DE 0E 32 : 30
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C210 2A AA 2A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 26
C220 AA 2A A8 AA 56 15 58 55 AA 2A A8 AA 00 00 00 00 : 64
C230 2A AA 6A AA 15 56 15 56 2A AA 2A AA 00 00 00 00 : 66
C240 FF F8 00 00 AA B8 00 00 55 58 00 00 00 00 00 00 : 06
C250 55 68 00 00 2A E8 00 00 55 68 00 00 2A E8 00 00 : 9E
C260 55 68 00 FF 00 01 FE AB FF F8 A0 57 AA B9 FC AB : 5E
C270 40 59 54 57 AA B8 A8 AB 55 59 54 57 AA B8 A8 AB : 07
C280 FF F8 00 00 AA B8 00 00 55 58 00 00 00 00 00 00 : 06
C290 55 68 00 00 2A E8 00 00 55 68 00 00 2A E8 00 00 : 9E
C2A0 55 68 00 FF 00 01 FE AB FF F8 A0 57 AA B9 FC AB : 5E
C2B0 6C D9 54 57 AA B8 A8 AB 55 59 54 57 AA B8 A8 AB : B3
C2C0 FF F8 00 00 AA B8 00 00 55 58 00 00 00 00 00 00 : 06
C2D0 55 68 00 00 2A E8 00 00 55 68 00 00 2A E8 00 00 : 9E
C2E0 55 68 00 FF 00 01 FE AB FF F8 A0 57 AA B9 FC AB : 5E
C2F0 40 59 54 57 AA B8 A8 AB 55 59 54 57 AA B8 A8 AB : 07
---------------------------------------------------------
Sum  8F 8B E0 AA 50 E1 CC 58 A2 DB 80 B2 7A 0B EC 02 : 1B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 00 00 1F FF 00 00 15 57 00 00 0A AB 00 00 00 00 : 3F
C310 00 00 0A AD 00 00 05 5D 00 00 0A AD 00 00 05 5D : 32
C320 FE 00 0A AD 56 FF E0 00 AE 0A 9F FF 56 7F 95 57 : 01
C330 AE 55 0F FB 56 2A 95 57 AE 55 0A AB 56 2A 95 57 : 9D
C340 00 00 1F FF 00 00 15 57 00 00 0A AB 00 00 00 00 : 3F
C350 00 00 0A AD 00 00 05 5D 00 00 0A AD 00 00 05 5D : 32
C360 FE 00 0A AD 56 FF E0 00 AE 0A 9F FF 56 7F 95 57 : 01
C370 AE 55 08 0B 56 2A 95 57 AE 55 0A AB 56 2A 95 57 : A6
C380 00 00 1F FF 00 00 15 57 00 00 0A AB 00 00 00 00 : 3F
C390 00 00 0A AD 00 00 05 5D 00 00 0A AD 00 00 05 5D : 32
C3A0 FE 00 0A AD 56 FF E0 00 AE 0A 9F FF 56 7F 95 57 : 01
C3B0 AE 55 08 0B 56 2A 95 57 AE 55 0A AB 56 2A 95 57 : A6
C3C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF BF EF BF 7B EE FD FD : C7
C3D0 3D 47 D0 DA 17 D3 B4 7C 8D 89 E2 38 41 54 05 41 : 53
C3E0 AA AA AA AC 55 55 55 5C AF FA FF AC 55 5D 55 DC : 3C
C3F0 A2 BA 2B AC 51 5D 15 DC A0 0A 00 AC 55 55 55 5C : 83
---------------------------------------------------------
Sum  8C A9 5C 4D C0 FF CA D4 EF 69 07 55 6A EF 39 97 : 18
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 FF FF FF FF FF FF FF FF FF BF EF BF 7B EE FD FD : C7
C410 3D 47 D0 DA 17 D3 B4 7C 8D 89 E2 38 41 54 05 41 : 53
C420 AA AA AA AC 55 55 55 5C AF FA FF AC 55 5D 55 DC : 3C
C430 A2 BA 2B AC 51 5D 15 DC A0 0A 00 AC 55 55 55 5C : 83
C440 FF FF FF FF FF FF FF FF FF BF EF BF 7B EE FD FD : C7
C450 3D 47 D0 DA 17 D3 B4 7C 8D 89 E2 38 41 54 05 41 : 53
C460 AA AA AA AC 55 55 55 5C AF FA FF AC 55 5D 55 DC : 3C
C470 A2 BA 2B AC 51 5D 15 DC A0 0A 00 AC 55 55 55 5C : 83
C480 00 00 00 00 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 : C0
C490 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 : 80
C4A0 7C 7C 7C 7C 7C 7C 7C 7C 6C 6C 6C 6C FE FE FE FE : 88
C4B0 FE FE FE FE FE FE FE FE C6 C6 C6 C6 FF FF FF FF : 04
C4C0 00 00 00 00 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 : C0
C4D0 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 : 80
C4E0 7C 7C 7C 7C 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C FE FE FE FE : 48
C4F0 FE FE FE FE C6 C6 C6 C6 C6 C6 C6 C6 FF FF FF FF : 24
---------------------------------------------------------
Sum  74 B8 AC C6 B4 44 76 A2 AA 8C 94 92 56 72 E2 76 : 2A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 00 00 00 00 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 : C0
C510 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 : 80
C520 7C 7C 7C 7C 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C FE FE FE FE : 48
C530 FE FE FE FE C6 C6 C6 C6 C6 C6 C6 C6 FF FF FF FF : 24
C540 1F FF 3F FF 2A AB 2A AB 17 F7 17 F7 28 0B 28 0B : 88
C550 15 57 15 57 2A AB 2A AB 15 57 15 57 00 00 00 00 : 5A
C560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C580 1F FF 3F FF 2A AB 2A AB 17 F7 17 F7 28 0B 28 0B : 88
C590 15 57 15 57 2A AB 2A AB 15 57 15 57 00 00 00 00 : 5A
C5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5C0 1F FF 3F FF 2A AB 2A AB 17 F7 17 F7 28 0B 28 0B : 88
C5D0 15 57 15 57 2A AB 2A AB 15 57 15 57 00 00 00 00 : 5A
C5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  4E B4 AE B4 76 7C 76 7C FE 64 FE 64 BD 66 BD 66 : 52
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C610 AE AA AA 2B 57 4F FD 17 AE BF FE 2B 57 7F FD 17 : 67
C620 AE FF FE 2B 57 7F FD 17 AE BF F2 2B 57 5F E5 17 : FC
C630 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C640 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C650 AE AA AA 2B 57 40 05 17 AE 80 22 2B 57 00 01 17 : CA
C660 AE 80 02 2B 57 00 01 17 AE 80 02 2B 57 40 05 17 : D8
C670 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C680 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C690 AE AA AA 2B 57 48 05 17 AE B0 22 2B 57 70 01 17 : 72
C6A0 AE E8 02 2B 57 74 05 17 AE BA 92 2B 57 5F E5 17 : 81
C6B0 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C6C0 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C6D0 AE AA AA 2B 57 40 05 17 AE 80 22 2B 57 00 01 17 : CA
C6E0 AE 80 02 2B 57 00 01 17 AE 80 02 2B 57 40 05 17 : D8
C6F0 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
---------------------------------------------------------
Sum  24 33 50 F4 68 5A 60 70 C0 38 3C B0 5C 81 28 64 : 7A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C710 AE AA AA 2B 57 4A 05 17 AE B0 22 2B 57 70 01 17 : 74
C720 AE E8 02 2B 57 74 05 17 AE BA 92 2B 57 5F E5 17 : 81
C730 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C740 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C750 AE AA AA 2B 57 40 05 17 AE 80 22 2B 57 00 01 17 : CA
C760 AE 80 02 2B 57 00 01 17 AE 80 02 2B 57 40 05 17 : D8
C770 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C780 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C790 AE AA AA 2B 57 40 05 17 AE 80 22 2B 57 00 01 17 : CA
C7A0 AE 80 02 2B 57 00 01 17 AE 80 02 2B 57 40 05 17 : D8
C7B0 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C7C0 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C7D0 AE AA AA 2B 57 40 05 17 AE 80 22 2B 57 00 01 17 : CA
C7E0 AE 80 02 2B 57 00 01 17 AE 80 02 2B 57 40 05 17 : D8
C7F0 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
---------------------------------------------------------
Sum  24 B4 54 F4 68 CE 6C 70 C0 BA 70 B0 5C E3 4C 64 : BB
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C810 AE AA AA 2B 57 4A 05 17 AE B0 22 2B 57 70 01 17 : 74
C820 AE E8 02 2B 57 74 05 17 AE BE 92 2B 57 5F E5 17 : 85
C830 AE AA AA 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 55
C840 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C850 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C860 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C870 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 : F4
C880 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C890 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 : F4
C8A0 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C8C0 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C8D0 00 00 00 00 55 55 55 55 00 00 00 00 00 00 00 00 : 54
C8E0 FF FF FF FF 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 00 00 : 00
C8F0 00 00 00 00 55 55 55 55 00 00 00 00 00 00 00 00 : 54
---------------------------------------------------------
Sum  41 33 4D 75 02 C0 06 4A AE C6 06 B0 17 24 3B 99 : 81
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C910 03 FF FF 00 03 95 55 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : EE
C920 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 55 55 00 : AD
C930 03 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
C940 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 5C 00 00 17 : AB
C950 AF FF FF 2B 5F FF FF 17 AF FF FF 2B 5D FF FE 17 : 95
C960 AE 00 01 2B 5D 55 55 17 AF FF FF 2B 5F FF FF 17 : 44
C970 AF FF FF 2B 5F FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 08
C980 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 5C 00 00 17 : AB
C990 AF FF FF 2B 5F FF FF 17 AF FF FF 2B 5D FF FE 17 : 95
C9A0 AC 00 00 2B 5C 00 00 17 AC 00 00 2B 5D 55 55 17 : 3F
C9B0 AF FF FF 2B 5F FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 08
C9C0 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
C9D0 AC 00 00 2B 54 6A AA 17 AF FF FF 2B 54 FF FC 17 : 94
C9E0 AC 00 00 2B 54 00 00 17 AC 00 00 2B 54 00 00 17 : 84
C9F0 AC 00 00 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : FF
---------------------------------------------------------
Sum  DD F7 F8 77 36 4E 4E D4 10 F8 F8 04 6C A5 A0 CB : 69
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
CA10 AF FF FF 2B 57 FF FF 17 AF FF FF 2B 54 FF FC 17 : 82
CA20 AC 00 00 2B 55 55 55 17 AF FF FF 2B 57 FF FF 17 : 31
CA30 AF FF FF 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 00
CA40 3F FF FF FC 55 55 55 57 AA AA AA AB 54 00 00 17 : A3
CA50 AF FF FF 2B 57 FF FF 17 AF FF FF 2B 54 FF FC 17 : 82
CA60 AC 00 00 2B 54 00 00 17 AC 00 00 2B 55 55 55 17 : 2F
CA70 AF FF FF 2B 57 FF FF 17 AA AA AA AB 15 55 55 54 : 00
CA80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CA90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  92 FA FA FA AF FB FB 38 61 A5 A5 58 26 FC F6 32 : AA
```

"APL obJ"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B900 F3 3E 3B D3 31 21 00 6C 11 00 A0 01 00 15 ED B0 : 61
B910 3E 39 D3 31 FB 3E 01 32 40 BD CD 7A C8 CD FC CB : 87
B920 CD 5E BB 3A E5 BB 3C 32 E5 BB CD 32 C4 3A 3C BD : C4
B930 FE 01 CA 68 C4 CD E2 D3 3A E4 BB 3C 32 E4 BB CD : 2A
B940 5E BB 3A E5 BB 3C 32 E5 BB CD 32 C4 3A 3C BD FE : F5
B950 01 CA 68 C4 3A F7 BB FE 00 CC 82 B9 3A 3F BD FE : 1C
B960 00 CA 20 B9 CD 5E BB 3A E5 BB 3C 32 E5 BB CD 32 : 70
B970 C4 3A 3C BD FE 01 CA 68 C4 21 E8 03 CD 64 BD C3 : A9
B980 20 B9 3E 06 D3 E6 CD 49 DE CD 83 DC 3A F5 BB 3C : 1C
B990 32 F5 BB FE 0B CA C3 B9 FE 15 CA C3 B9 FE 1F CA : 71
B9A0 C3 B9 FE 29 CA C3 B9 FE 33 CA C3 B9 FE 3D CA C3 : 28
B9B0 B9 FE 47 CA C3 B9 FE 51 CA C3 B9 FE 5B CA C3 B9 : 78
B9C0 C3 CA B9 3A 3D BD 3C 32 3D BD 3A F5 BB FE 65 CA : F9
B9D0 CE D1 CD 60 C8 CD 5A BE 3A F5 BB FE 1A C2 24 BA : 1B
B9E0 1E 07 16 12 3E 05 21 09 D1 CD 92 C6 1E 15 16 16 : 0F
B9F0 3E 02 21 1F D1 CD 92 C6 1E 15 16 1A 3E 06 21 49 : 87
---------------------------------------------------------
Sum  DA 68 8C 87 14 01 21 38 13 D4 33 C4 61 6F 0B 5B : D7

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BA00 D1 CD 92 C6 1E 17 16 2A 3E 04 21 7B CF CD 92 C6 : 3D
BA10 CD 46 C8 CD 47 C1 CB 7F C2 13 BA CD 60 C8 CD 5A : A5
BA20 BE C3 B6 BA FE 33 C2 6D BA 1E 07 16 12 3E 05 21 : BC
BA30 09 D1 CD 92 C6 1E 15 16 16 3E 02 21 2D D1 CD 92 : 1C
BA40 C6 1E 15 16 1A 3E 06 21 66 D1 CD 92 C6 1E 17 16 : 35
BA50 2A 3E 04 21 7B CF CD 92 C6 CD 46 C8 CD 47 C1 CB : 77
BA60 7F C2 5C BA CD 60 C8 CD 5A BE C3 B6 BA FE 4C C2 : 70
BA70 B6 BA 1E 07 16 12 3E 05 21 09 D1 CD 92 C6 1E 15 : 53
BA80 16 16 3E 02 21 3B D1 CD 92 C6 1E 15 16 1A 3E 06 : 65
BA90 21 83 D1 CD 92 C6 1E 17 16 2A 3E 04 21 7B CF CD : 89
BAA0 92 C6 CD 46 C8 CD 47 C1 CB 7F C2 A5 BA CD 60 C8 : 68
BAB0 CD 5A BE C3 B6 BA CD F4 C6 CD BD BA C9 3E A7 32 : C3
BAC0 E3 BB 3E 00 32 E4 BB 32 ED BB 32 F0 BB 32 F1 BB : 42
BAD0 32 3C BD 32 3E BD 32 3F BD 3E 01 32 E6 BB 3E 1C : F2
BAE0 32 E9 BB 32 EE BB CD 5C CB CD 4F C3 ED 5B DD BB : 64
BAF0 CD 35 C1 CD A4 C1 CD 18 C2 ED 53 E1 BB CD 80 BD : 82
---------------------------------------------------------
Sum  34 4D 81 E0 D4 4D 1B 2F E7 C7 3B 9A 50 82 13 A7 : 5C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BB00 CD A6 D9 CD 46 C8 CD F3 C7 CD 1A C8 CD 30 C8 CD : EF
BB10 11 DC 3A 40 BD FE 00 C8 21 74 A7 22 56 BD 21 74 : F0
BB20 A7 22 54 BD 21 74 A7 22 52 BD 21 B4 AC 22 5C BD : 03
BB30 21 B4 AC 22 5A BD 21 B4 AC 22 58 BD CD A3 DC 21 : DF
BB40 12 DF 22 5E BD 21 12 DF 22 60 BD 21 32 DF 22 62 : 35
BB50 BD CD 78 DE 3E 00 32 3E BD 3E 07 D3 E6 C9 ED 5B : 5A
BB60 DD BB CD 35 C1 22 DF BB CD 47 C1 ED 5B DD BB ED : B9
BB70 53 F3 BB CD 76 BE CD 35 C1 E5 3A E3 BB F6 D8 FE : 4E
BB80 FF C2 96 BB 3A EF BB FE 07 CA 91 BB FE 0E C2 96 : 75
BB90 BB 3E 01 32 F0 BB 2A DF BB ED 5B E1 BB 3A F0 BB : 64
BBA0 FE 01 CA A8 BB CD 80 BD CD A1 C8 CD E7 C8 CD E7 : 9C
BBB0 C8 E1 CD A4 C1 32 EF BB CD 18 C2 ED 53 E1 BB 3A : 74
BBC0 F0 BB FE 01 CA CE BB CD 80 BD ED 5B DD BB 21 B8 : C0
BBD0 0B CD 64 BD CD 26 C2 3E 00 32 F0 BB C9 23 10 F9 : BE
BBE0 2A EE CE CD D1 C3 3E 0D CD EA B9 3E 0D CD EA B9 : BD
BBF0 2A EE CE 23 22 EE CE 3A 04 B9 32 ED CE C9 3A 08 : D6
---------------------------------------------------------
Sum  74 F8 61 11 E0 46 62 45 00 EC 37 B6 3E 92 52 AB : 51

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC00 CF B7 C8 3A ED CE B7 C8 3E 0C CD F2 B9 AF 32 ED : 52
BC10 CE C9 3A F1 CE E6 F0 C8 CB 6F 28 02 F6 03 32 F1 : AE
BC20 CE E6 D0 C8 CD 03 C1 3E 0D 32 56 D0 CD 42 C0 ED : 3C
BC30 5B E5 CE CD C1 B9 38 50 CD 3B C5 21 52 D0 06 05 : F8
BC40 DD CB 00 7E 20 08 DD CB 00 76 20 50 18 3F CD 7F : 7F
BC50 C2 1A CD 85 C2 B7 28 12 23 23 23 23 CD B3 C1 13 : C1
BC60 13 10 DD 36 0D CD 42 C0 18 C9 78 FE 05 28 05 36 : D1
BC70 0D CD 42 C0 2A E5 CE 01 0A 00 AF CD A4 44 BE C8 : AE
BC80 CB BE CD D5 44 09 18 F3 CD 79 C1 37 C9 CD C1 B9 : D1
BC90 38 F6 CD DD C1 30 DD CD 3A C2 18 F1 C5 E5 CD DD : CC
BCA0 C1 E1 C1 30 C5 23 23 23 23 CD CE C1 18 B1 C5 06 : D4
BCB0 06 EB CD A4 44 7E E6 7F 12 23 13 10 F8 C1 EB 23 : A8
BCC0 CD C6 C3 13 13 CD 85 C2 C9 EB CD A4 44 7E 12 CB : 54
BCD0 FE 23 13 C5 06 05 18 DD 01 0A 00 2A E5 CE CD A4 : 52
BCE0 44 7E CD D5 44 B7 C8 F2 F2 C1 09 18 F1 54 5D 09 : 98
BCF0 CD A4 44 7E CD D5 44 B7 FA F4 C1 37 C8 D5 E5 CD : 05
---------------------------------------------------------
Sum  2B 98 9B 6A 9A 19 5C 66 1A 1F CB 39 DC BB DA 64 : 4F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD00 7F C2 1A CD 85 C2 CD A4 44 BE CD D5 44 20 04 13 : FF
BD10 23 18 EC E1 D1 38 D8 18 D4 2A E5 CE 01 08 00 AF : 6A
BD20 CD A4 44 BE CD D5 44 C8 09 CD A4 44 77 23 77 23 : 13
BD30 CD D5 44 18 EB CD 3B C5 21 56 D0 CD CE C1 CD 70 : 96
BD40 C2 28 23 21 62 D0 00 00 00 00 00 00 C2 13 13 CD : 15
BD50 C6 C3 D1 CD 70 C2 28 0E 10 EE 36 0D D5 CD 42 C0 : 74
BD60 CD 3B C5 D1 7C B5 C8 28 18 FA D5 C5 CD 80 C6 C1 : 42
BD70 D1 C9 F3 3E 3B D3 31 7E F5 3E 39 D3 31 F1 FB C9 : AD
BD80 EB F3 3E 3B D3 31 DB 32 F5 CB F7 D3 32 3E 80 D3 : B5
BD90 35 06 10 D5 C5 3E 76 D3 34 ED A0 ED A0 ED A0 ED : 34
BDA0 A0 EB 01 4C 00 09 EB C1 10 EA D1 D5 06 10 C5 3E : 46
BDB0 75 D3 34 ED A0 ED A0 ED A0 ED A0 EB 01 4C 00 09 : F1
BDC0 EB C1 10 EA D1 06 10 C5 3E 73 D3 34 ED A0 ED A0 : 24
BDD0 ED A0 ED A0 EB 01 4C 00 09 EB C1 10 EA AF D3 35 : B8
BDE0 F1 D3 32 D3 5F 3E 39 D3 31 FB C9 F3 F5 3E 3B D3 : 9B
BDF0 31 DB 32 CB F7 D3 32 3E 80 D3 35 F1 D3 34 06 08 : D1
---------------------------------------------------------
Sum  91 08 1E F2 E1 33 E8 89 30 EC 04 01 97 A5 44 23 : F2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE00 C5 ED A0 ED A0 01 4E 00 EB 09 EB C1 10 F2 AF D3 : 52
BE10 35 DB 32 CB B7 D3 32 D3 5F 3E 39 D3 31 FB C9 EB : 25
BE20 F3 F5 3E 3B D3 31 DB 32 CB F7 D3 32 3E 80 D3 35 : FF
BE30 F1 D3 34 06 04 C5 ED A0 01 4F 00 EB 09 EB C1 10 : 54
BE40 F4 AF D3 35 DB 32 CB B7 D3 32 D3 5F 3E 39 D3 31 : EC
BE50 FB C9 00 FC 5C AC 00 DB DB DB F3 3E 5C 4F ED 79 : 9B
BE60 21 00 C0 11 01 C0 01 7F 3E 36 00 ED B0 3C FE 5F : DD
BE70 20 EB D3 5F FB C9 F5 3A F0 BB 32 F1 BB 3A E3 BB : 91
BE80 F6 A7 4F F1 ED 5B DD BB 47 CB 40 20 4D CB 81 15 : DD
BE90 3A E9 BB FE FF 28 3E CD 6A BD CD 72 BD FE 08 CA : 01
BEA0 A6 BE FE 01 20 2C 23 CD 72 BD FE 08 CA B3 BE FE : 0D
BEB0 01 20 1F 23 CD 72 BD FE 08 CA C0 BE FE 01 20 12 : DE
BEC0 23 CD 72 BD FE 08 CA CD BE FE 01 20 05 7A FE 05 : 1B
BED0 30 08 14 18 05 14 CB 90 CB C1 CB 50 20 3E CB 91 : 39
BEE0 14 3E 00 32 F0 BB CD 6A BD C5 01 E4 00 09 C1 CD : 64
BEF0 72 BD FE 01 20 1D 23 CD 72 BD FE 01 20 15 23 CD : AE
---------------------------------------------------------
Sum  BE 31 55 B5 4D 46 89 D7 D5 DB 85 D9 A4 A9 C1 E6 : EE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF00 72 BD FE 01 20 0D 23 CD 72 BD FE 01 20 05 7A FE : 16
BF10 2E 38 09 15 CB D1 3A F1 BB 32 F0 BB CB 41 CA B1 : 6A
BF20 C0 CB 51 CA B1 C0 D5 14 14 14 C5 D5 CD 80 C6 : E9
BF30 D1 CD 72 BD FE 07 CA AA C0 FE 06 28 59 23 1C CD : 97
BF40 72 BD FE 07 CA AA C0 FE 06 CA 96 BF FE 0D CA 43 : A3
BF50 C0 FE 09 CA B2 BF FE 0A CA D8 BF FE 0B CA FE BF : FB
BF60 23 1C CD 72 BD FE 07 CA AA C0 FE 06 CA 96 BF FE : 95
BF70 0D CA 43 C0 FE 09 CA B2 BF FE 0A CA D8 BF FE 0B : 8E
BF80 CA FE BF 23 CD 72 BD FE 07 CA AA C0 FE 06 CA 96 : 43
BF90 BF C1 D1 C3 B1 C0 CD 51 DA C1 D1 CB A9 CB 89 CB : A2
BFA0 71 CA AB BF CB F0 CB A0 C3 B1 C0 CB B0 CB E0 C3 : E8
BFB0 B1 C0 3A E9 BB 3C FE 1D DA C5 BF 3E 1C 32 E9 BB : 34
BFC0 C1 D1 C3 B1 C0 32 E9 BB 3D 21 59 F4 4F 06 00 09 : A5
BFD0 3E 7F 77 C1 D1 C3 B1 C0 3A EE BB 3C FE 1D DA EB : F9
BFE0 BF 3E 1C 32 EE BB C1 D1 C3 B1 C0 32 EE BB 3D 21 : F3
BFF0 E1 F3 4F 06 00 09 3E 7F 77 C1 D1 C3 B1 C0 3A E9 : 4F
---------------------------------------------------------
Sum  DD F8 FB D8 54 2C 77 D7 69 E3 04 EF 23 CE D2 2A : A2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 BB 3C FE 1D DA 0F C0 3E 1C 32 E9 BB C3 1D C0 32 : BD
C010 E9 BB 3D 21 59 F4 4F 06 00 09 3E 7F 77 3A EE BB : C4
C020 3C FE 1D DA 30 C0 3E 1C 32 EE BB C1 D1 C3 B1 C0 : 1C
C030 32 EE BB 3D 21 E1 F3 4F 06 00 09 3E 7F 77 C1 D1 : 31
C040 C3 B1 C0 CB 4B C2 4C C0 1D 1D 1D 1D CB CB CB 83 : 70
C050 D5 CD 35 C1 E5 11 80 35 CD 80 BD E1 11 40 36 CD : 82
C060 80 BD D1 D5 3E 0E 32 E7 BB CD 9F C3 D1 1D 1D CB : 08
C070 3B CB 3B 15 15 15 15 15 CB 3A CB 3A 7A FE 00 3E : 6A
C080 00 CA 89 C0 42 C6 13 10 FC 83 21 FA BB 85 6F 3E : C5
C090 00 8C 67 3E 0E 77 3A F7 BB 3D FE FF CA A2 C0 32 : 3A
C0A0 F7 BB CD 92 DA C1 D1 C3 B1 C0 C1 D1 3E 01 32 3C : F0
C0B0 BD CB 60 20 35 CB F1 CB A9 1D CD 6A BD CD 72 BD : 7A
C0C0 C5 FE 01 20 20 01 4C 00 09 CD 72 BD FE 01 20 15 : 8A
C0D0 09 CD 72 BD FE 01 20 0D 09 CD 72 BD FE 01 20 05 : 5A
C0E0 7B FE 02 30 04 C1 1C 18 01 C1 CB 70 20 38 CB B1 : 75
C0F0 CB A9 1C CD 6A BD C5 23 23 23 CD 72 BD FE 01 20 : CD
---------------------------------------------------------
Sum  2D 37 C2 55 F2 E3 AF 7D 0B E8 58 C4 0A E4 1D 2B : C1

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 20 01 4C 00 09 CD 72 BD FE 01 20 15 09 CD 72 BD : AB
C110 FE 01 20 0D 09 CD 72 BD FE 01 20 05 7B FE 4B 38 : 51
C120 04 C1 1D 18 01 C1 CB 78 20 02 CB B9 ED 53 DD BB : 7D
C130 79 32 E3 BB C9 21 00 C0 7A B7 28 07 01 40 01 09 : 9E
C140 3D 20 FC 16 00 19 C9 F3 DB 00 F6 AB 47 DB 01 F6 : D9
C150 FE A0 47 DB 09 CB 27 F6 7F A0 FB CB 47 CA 62 C1 : CA
C160 CB 97 47 F3 3E 07 D3 44 DB 45 E6 3F D3 45 3E 0E : A1
C170 D3 44 DB 45 FB CB 47 C2 7E C1 CB 80 CB D0 CB 57 : 4D
C180 C2 85 C1 CB A0 CB 5F C2 8C C1 CB B0 F3 3E 0F D3 : 3A
C190 44 DB 45 FB CB 47 C2 9B C1 CB B8 CB 4F C2 A2 C1 : 51
C1A0 CB B8 78 C9 3A E5 BB 4F 3A E3 BB 47 CB 50 20 0A : 51
C1B0 CB 70 20 03 3E 04 C9 3E 0B C9 CB 40 20 18 CB 70 : F9
C1C0 20 0A CB 41 28 03 3E 05 C9 3E 06 C9 CB 41 28 03 : B1
C1D0 3E 0D C9 3E 0C C9 CB 48 20 0A CB 70 20 03 3E 0F : 0F
C1E0 C9 3E 10 C9 CB 68 28 0A CB 70 20 03 3E 07 C9 3E : EF
C1F0 0E C9 CB 70 28 11 CB 41 28 03 3E 09 C9 CB 49 28 : CE
---------------------------------------------------------
Sum  45 36 DE 53 28 72 5A 23 B7 54 0D 56 BD 96 1B 5B : FA
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 03 3E 08 C9 3E 0A C9 CB 41 28 03 3E 02 C9 CB 49 : 77
C210 28 03 3E 01 C9 3E 03 C9 47 E5 21 40 0F 11 C0 00 : AA
C220 19 10 FD EB E1 C9 F3 DB 09 FB CB 47 20 06 3E 01 : 04
C230 32 3C BD C9 CB 7F 20 78 CD A5 DB 21 10 27 CD 64 : AC
C240 BD CD 6F DB 21 10 27 CD 64 BD F3 DB 09 FB CB 7F : 36
C250 CA 9E C2 21 F4 01 CD 64 BD CD DC C2 F3 DB 02 FB : 64
C260 FE 6D C2 72 C2 3E 18 32 F5 BB 3E 00 32 F7 BB C3 : 7E
C270 C5 C2 F3 DB 03 FB FE DC C2 88 C2 3E 31 32 F5 BB : 8A
C280 3E 00 32 F7 BB C3 C5 C2 F3 DB 04 FB FE 3E C2 4A : 81
C290 C2 3E 4A 32 F5 BB 3E 00 32 F7 BB C3 C5 C2 CD 6F : D4
C2A0 DB 21 10 27 CD 64 BD CD A5 DB 21 10 27 CD 64 BD : B4
C2B0 F3 DB 0A CB 5F C2 C5 C2 CB 67 C2 C5 C2 3E 00 32 : 36
C2C0 F7 BB C3 C5 C2 DB 09 FB CB 4F C2 D3 C2 3E 01 32 : BD
C2D0 3F BD C9 CB 57 C0 3E 00 32 3F BD C9 F3 DB 09 FB : AE
C2E0 CB 5F CA EB C2 CB 67 CA 3C C3 C9 3A 40 BD FE 01 : 9B
C2F0 C8 3E 01 32 40 BD 21 74 A7 22 56 BD 21 74 A7 22 : 05
---------------------------------------------------------
Sum  57 76 D3 8F 84 A1 3D B0 AB 01 D9 E7 62 5B B5 9E : BD
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 54 BD 21 74 A7 22 52 BD 21 B4 AC 22 5C BD 21 B4 : 0F
C310 AC 22 5A BD 21 B4 AC 22 58 BD CD A3 DC 21 12 DF : FB
C320 22 5E BD 21 12 DF 22 60 BD 21 32 DF 22 62 BD CD : CE
C330 78 DE 3E 00 32 3E BD 3E 07 D3 E6 C9 3A 40 BD FE : BD
C340 00 C8 3E 06 D3 E6 CD 49 DE 3E 00 32 40 BD C9 3E : 2D
C350 01 32 E6 BB 16 05 06 0B C5 D5 1E 02 06 13 C5 D5 : 6D
C360 CD 35 C1 E5 3A E6 BB 47 21 FA BB 2B 23 10 FD 46 : 41
C370 78 32 E7 BB 21 C0 2B 11 C0 00 19 10 FD EB E1 CD : E8
C380 80 BD 3A E6 BB 3C 32 E6 BB D1 D5 CD 9F C3 D1 C1 : 8E
C390 1C 1C 1C 1C 10 C8 D1 C1 14 14 14 14 10 BA C9 CD : 8A
C3A0 80 C6 F5 3E 3B D3 31 F1 3A E7 BB 06 04 C5 77 23 : EE
C3B0 77 23 77 23 77 01 49 00 09 C1 10 F1 FE 04 CA EB : 77
C3C0 C3 FE 05 CA D5 C3 FE 08 CA 01 C4 FE 07 CA 1F C4 : 6F
C3D0 3E 39 D3 31 C9 01 30 01 ED 42 3E 01 77 23 77 01 : F6
C3E0 4B 00 09 77 23 77 3E 39 D3 31 C9 01 2E 01 ED 42 : 08
C3F0 3E 01 77 23 77 01 4B 00 09 77 23 77 3E 39 D3 31 : 31
---------------------------------------------------------
Sum  FD 76 5C AB 05 98 CA 03 66 EA 25 2B 95 B8 4A 58 : 73
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 C9 01 98 00 ED 42 3E 01 77 23 77 23 77 23 77 01 : 16
C410 49 00 09 77 23 77 23 77 23 77 3E 39 D3 31 C9 01 : DC
C420 30 01 ED 42 3E 01 77 23 77 23 77 23 77 3E 39 D3 : 2E
C430 31 C9 ED 5B DD BB 14 1C CD 80 C6 CD 72 BD FE 64 : 7B
C440 D2 62 C4 23 CD 72 BD FE 64 D2 62 C4 11 4B 00 19 : E6
C450 CD 72 BD FE 64 D2 62 C4 23 CD 72 BD FE 64 D2 62 : 0B
C460 C4 C9 3E 01 32 3C BD C9 CD 63 DC 3E 06 D3 E6 CD : 96
C470 49 DE 2A DF BB ED 5B E1 BB CD 80 BD 06 04 3E 11 : 32
C480 C5 F5 CD 18 C2 2A DF BB CD 80 BD CD 63 DC 21 40 : 9C
C490 1F CD 64 BD F1 F5 CD 18 C2 2A DF BB CD 80 BD F1 : 59
C4A0 3C C1 10 DC 3E 15 CD 18 C2 2A DF BB CD 80 BD 21 : D2
C4B0 00 FF CD 64 BD 21 00 FF CD 64 BD 3A 3D BD 3D 32 : 9E
C4C0 3D BD FE FF CA E5 C5 CD 60 C8 CD 5A BE 3E 00 32 : B5
C4D0 3C BD F3 3E 3B D3 31 3E 65 32 F9 BB 3A F5 BB 47 : 23
C4E0 21 80 39 11 80 00 19 10 FD 23 7E 5F 23 7E 57 ED : 76
C4F0 53 DD BB 23 11 CC BC 7E 12 23 13 FE 69 CA 25 C5 : 88
---------------------------------------------------------
Sum  2C 9F 57 9B 8D BB 67 A6 DF 84 B1 B7 0C E9 7C 41 : 8F
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 FE 01 CA 45 C5 ED A0 ED A0 3E EF 12 13 3E 00 12 : 8F
C510 13 12 13 12 13 12 13 12 13 3A F9 BB 12 13 3C 32 : 28
C520 F9 BB C3 F7 C4 ED A0 ED A0 3E FE 12 13 3E 00 12 : FD
C530 13 12 13 12 13 12 13 12 13 3A F9 BB 12 13 3C 32 : 28
C540 F9 BB C3 F7 C4 FB CD F4 C6 3E A7 32 E3 BB 3E 00 : A7
C550 32 E4 BB 32 ED BB 32 F0 BB 32 F1 BB 32 3C BD 3E : CF
C560 01 32 E6 BB 3E 1C 32 E9 BB 32 EE BB CD 4F C3 ED : AB
C570 5B DD BB CD 35 C1 CD A4 C1 CD 18 C2 ED 53 E1 BB : 6B
C580 CD 80 BD CD A6 D9 CD 46 C8 CD F3 C7 CD 1A C8 CD : 34
C590 30 C8 CD 11 DC 3A 40 BD FE 00 CA 20 B9 21 74 A7 : C6
C5A0 22 56 BD 21 74 A7 22 54 BD 21 74 A7 22 52 BD 21 : 32
C5B0 B4 AC 22 5C BD 21 B4 AC 22 5A BD 21 B4 AC 22 58 : 50
C5C0 BD CD A3 DC 21 12 DF 22 5E BD 21 12 DF 22 60 BD : A9
C5D0 21 32 DF 22 62 BD CD 78 DE 3E 00 32 3E BD 3E 07 : 46
C5E0 D3 E6 C3 20 B9 3E 02 1E 20 16 19 21 76 C6 CD 92 : BE
C5F0 C6 21 00 AD 22 56 BD 21 38 AF 22 54 BD 21 C4 B1 : 9A
---------------------------------------------------------
Sum  EE DE 80 37 E4 CF B2 4B 9C 67 C7 6C C5 3A 61 62 : 2B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 22 52 BD 21 34 AF 22 5C BD 21 C0 B1 22 5A BD 21 : 5C
C610 AC B3 22 58 BD CD A3 DC 21 72 DF 22 5E BD 21 92 : 44
C620 DF 22 60 BD 21 32 DF 22 62 BD CD 78 DE 3E 00 32 : 24
C630 3E BD 3E 07 D3 E6 CD 47 C1 CB 7F CA 5A C6 F3 DB : D0
C640 09 FB CB 6F CA 67 C6 21 B8 0B CD 64 BD 3A 3E BD : 3C
C650 FE 01 C2 36 C6 3E 00 32 3E BD 3E 00 D3 E6 CD 49 : 35
C660 DE CD FC CB C3 20 B9 3E 00 D3 E6 CD 49 DE 3E 03 : 3A
C670 32 3D BD C3 C7 C4 47 41 4D 45 5B 4F 56 45 52 00 : 2B
C680 21 00 00 7A B7 28 07 01 4C 00 09 3D 20 FC 16 00 : 46
C690 19 C9 32 E8 BB E5 CD 35 C1 EB E1 7E B7 C8 D5 D6 : D3
C6A0 30 D9 21 00 37 01 10 00 B7 28 04 09 3D 18 F9 D1 : 7D
C6B0 3A E8 BB CD EB BD D9 13 13 23 18 DF FD 21 30 BD : 76
C6C0 01 10 27 CD E3 C6 01 E8 03 CD E3 C6 01 64 00 CD : 42
C6D0 E3 C6 01 0A 00 CD E3 C6 7D C6 30 FD 77 00 FD 36 : 44
C6E0 01 00 C9 AF ED 42 38 03 3C 18 F9 09 C6 30 FD 77 : A3
C6F0 00 FD 23 C9 3E 02 1E 01 16 00 21 78 C7 CD 92 C6 : E3
---------------------------------------------------------
Sum  8B 47 E5 EE A1 BF 2E 6E ED DC 6A 7C FD BC 0C 6D : 82
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 3E 05 1E 01 16 02 21 6B C7 CD 92 C6 3E 04 1E 37 : 89
C710 16 00 21 8B C7 CD 92 C6 3E 06 1E 37 16 02 21 85 : 05
C720 C7 CD 92 C6 26 00 3A F5 BB 6F CD BC C6 21 33 BD : CB
C730 3E 04 16 00 1E 43 CD 92 C6 26 00 3A 3D BD 6F CD : 74
C740 BC C6 21 33 BD 3E 06 16 02 1E 43 CD 92 C6 06 07 : 82
C750 1E 19 16 00 C5 D5 CD 35 C1 11 C0 34 CD 80 BD D1 : 8A
C760 1C 1C 1C 1C C1 10 ED CD 92 C7 C9 4A 55 4D 50 5B : B4
C770 45 4E 45 52 47 59 3A 00 42 45 41 4D 5B 45 4E 45 : 4C
C780 52 47 59 3A 00 4C 45 46 54 3A 00 52 4F 55 4E 44 : 19
C790 3A 00 06 2E 16 04 1E 01 C5 D5 CD 35 C1 11 52 BE : 25
C7A0 3E 07 CD 1F BE D1 14 C1 10 EE 06 2E 16 04 1E 4E : 4D
C7B0 C5 D5 CD 35 C1 11 52 BE 3E 07 CD 1F BE D1 14 C1 : 13
C7C0 10 EE 06 4C 16 04 1E 02 C5 D5 CD 35 C1 11 52 BE : 08
C7D0 3E 07 CD 1F BE D1 1C C1 10 EE 06 4C 16 31 1E 02 : 54
C7E0 C5 D5 CD 35 C1 11 52 BE 3E 07 CD 1F BE D1 1C C1 : 1B
C7F0 10 EE C9 3E 00 32 18 F4 32 90 F4 3E 08 32 19 F4 : 7E
---------------------------------------------------------
Sum  46 FA E1 8D D5 D8 21 0B C9 01 BE 3D E7 3C B9 44 : 6C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 32 91 F4 21 59 F4 06 1C 3E 84 77 23 10 FC 3E 84 : 71
C810 21 E1 F3 06 1C 77 23 10 FC C9 3A E9 BB 47 21 59 : 25
C820 F4 3E 7F 77 E5 21 B8 0B CD 64 BD E1 23 10 F2 C9 : AE
C830 3A EE BB 47 21 E1 F3 3E 7F 77 E5 21 B8 0B CD 64 : 4D
C840 BD E1 23 10 F2 C9 06 07 3E 8E C5 CD 8D C8 3D F5 : 7E
C850 21 58 1B CD 64 BD F1 C1 10 F0 3E 7F CD 8D C8 C9 : DC
C860 06 07 3E 88 C5 CD 8D C8 3C F5 21 58 1B CD 64 BD : 6D
C870 F1 C1 10 F0 3E 87 CD 8D C8 C9 06 19 21 18 F4 11 : BF
C880 77 00 3E 00 77 23 3E 08 77 19 10 F6 C9 21 C8 F3 : D0
C890 06 19 C5 06 50 77 23 10 FC 11 28 00 19 C1 10 F2 : F5
C8A0 C9 3A E3 BB CB 47 28 26 3A E5 BB CB 47 C8 CB 4F : CF
C8B0 C8 3A E9 BB 3C FE 1D 38 06 3E 1C 32 E9 BB C9 32 : 66
C8C0 E9 BB 3D 21 59 F4 4F 06 00 09 3E 7F 77 C9 3A E9 : CD
C8D0 BB 3D FE FE C8 32 E9 BB 3C 21 59 F4 06 00 4F 09 : 9A
C8E0 3E 84 77 CD 08 DB C9 3A ED BB FE 00 CA A3 C9 DD : A5
C8F0 21 EA BB DD 7E 00 DD 5E 01 DD 56 02 FE 00 28 3D : F5
---------------------------------------------------------
Sum  67 92 E9 7F 49 27 A9 61 B5 73 77 33 93 69 61 08 : 12
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 1D 7B FE 01 CA 8D C9 D5 CD 80 C6 D1 CD 72 BD FE : 6A
C910 03 CA A0 CA FE 64 D2 3A CB FE 01 C2 8D C9 DD 73 : D7
C920 01 D5 1C CD 35 C1 11 56 BE 3E 75 CD 1F BE D1 CD : D5
C930 35 C1 11 56 BE 3E 75 CD 1F BE C3 A3 C9 1C 7B FE : 3C
C940 4E CA 8D C9 D5 CD 80 C6 D1 CD 72 BD FE 03 CA B8 : A6
C950 CA FE 65 CA 3A CB FE 66 CA 3A CB FE 67 CA 3A CB : 63
C960 FE 68 CA 3A CB FE 69 CA 3A CB FE 01 20 1F DD 73 : F9
C970 01 D5 1D CD 35 C1 11 56 BE 3E 75 CD 1F BE D1 CD : D6
C980 35 C1 11 56 BE 3E 75 CD 1F BE C3 A3 C9 DD 5E 01 : E3
C990 DD 56 02 CD 35 C1 11 56 BE 3E 75 CD 1F BE 3E 00 : B8
C9A0 32 ED BB 3A E3 BB CB 7F 28 23 3A E5 BB CB 47 C8 : FB
C9B0 3A EE BB 3C FE 1D 38 06 3E 1C 32 EE BB C9 32 EE : 96
C9C0 BB 3D 21 E1 F3 4F 06 00 09 3E 7F 77 C9 3A E3 BB : 20
C9D0 CB FF 32 E3 BB 3A ED BB FE 01 C8 3A EE BB FE 1C : 40
C9E0 D8 3E 01 32 ED BB 21 EA BB 3A E3 BB CB 77 28 15 : 0E
C9F0 ED 5B DD BB 14 1D 36 01 23 73 23 72 7B FE 01 CA : B7
---------------------------------------------------------
Sum  36 A7 5E D2 4D 7F EC CC 30 B1 A0 AD 41 58 B7 6C : 7B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 45 CA C3 1A CA ED 5B DD BB 14 1C 1C 1C 1C 36 00 : 50
CA10 23 73 23 72 7B FE 4E CA 45 CA D5 CD 80 C6 D1 CD : 51
CA20 72 BD FE 01 CA 4B CA FE 65 CA 0F CB FE 66 CA 0F : 51
CA30 CB FE 67 CA 0F CB FE 68 CA 0F CB FE 69 CA 0F CB : E9
CA40 FE 03 CC 62 CA 3E 00 32 ED BB C9 CD 35 C1 3E 75 : 50
CA50 11 56 BE CD 1F BE 3E 00 32 EE BB CD 0E C8 CD 20 : 78
CA60 DA C9 CD 20 DA 3A EA BB FE 01 C2 82 CA CB 42 C2 : 25
CA70 78 CA CB 4A C2 78 CA 15 CB C2 CB 8A 1D 1D 1D C3 : 6C
CA80 91 CA CB 42 C2 8D CA CB 4A C2 8D CA 15 CB C2 CB : 1C
CA90 8A CD CD CA 3E 00 32 EE BB 32 ED BB CD 0E C8 C9 : 4D
CAA0 CB 42 C2 AB CA CB 4A C2 AB CA 15 CB C2 CB 8A 1D : A4
CAB0 1D 1D CD CD CA C3 8D C9 CB 42 C2 C3 CA CB 4A C2 : EA
CAC0 C3 CA 15 CB C2 CB 8A CD CD CA C3 8D C9 D5 CD 35 : D8
CAD0 C1 11 00 2E CD 80 BD D1 3E 01 32 E7 BB D5 CD 9F : 2F
CAE0 C3 D1 1D 1D CB 3B CB 3B 15 15 15 15 15 CB 3A CB : 13
CAF0 3A 7A FE 00 3E 00 CA FE CA 42 C6 13 10 FC 83 21 : 4D
---------------------------------------------------------
Sum  8A 00 C4 8A CF 50 12 2A 7C 45 FD 07 44 63 FF F4 : 92
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 FA BB 85 6F 3E 00 8C 67 3E 01 77 CD A6 DA C9 B7 : 5D
CB10 21 C2 BC 0E 64 99 47 3E 0A 85 6F 3E 00 8C 67 B7 : 15
CB20 10 F5 23 23 23 23 46 3E 96 80 77 3E 00 32 EE BB : BB
CB30 32 ED BB CD 0E C8 CD D7 DA C9 B7 21 C2 BC 0E 64 : 8C
CB40 99 47 3E 0A 85 6F 3E 00 8C 67 B7 10 F5 23 23 23 : 72
CB50 23 46 3E 64 80 77 CD D7 DA C3 8D C9 F3 3E 3B D3 : D8
CB60 31 3E 65 32 F9 BB 3A F5 BB 47 21 80 39 11 80 00 : 56
CB70 19 10 FD 7E 32 F7 BB 23 7E 5F 23 7E 57 ED 53 DD : 9D
CB80 BB 23 11 CC BC 7E 12 23 13 FE 69 CA B3 CB FE 01 : EB
CB90 CA D3 CB ED A0 ED A0 3E EF 12 13 3E 00 12 13 12 : 49
CBA0 13 12 13 12 13 12 13 3A F9 BB 12 13 3C 32 F9 BB : B7
CBB0 C3 85 CB ED A0 ED A0 3E FE 12 13 3E 00 12 13 12 : 03
CBC0 13 12 13 12 13 12 13 3A F9 BB 12 13 3C 32 F9 BB : B7
CBD0 C3 85 CB 3A F5 BB 47 21 94 39 11 80 00 19 10 FD : E9
CBE0 11 FA BB 06 69 7E E6 F0 07 07 07 07 12 13 7E E6 : 2E
CBF0 0F 12 13 23 10 EF 3E 39 D3 31 FB C9 CD 60 C8 CD : 57
---------------------------------------------------------
Sum  B4 6A 63 B8 93 C0 C9 06 B7 A8 62 FD EA 92 C9 AB : 09
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 5A BE 3E 00 32 3E BD 21 0C A0 22 52 BD 21 28 A3 : 6D
CC10 22 54 BD 21 74 A7 22 56 BD 21 24 A3 22 58 BD 21 : E4
CC20 70 A7 22 5A BD 21 B4 AC 22 5C BD CD A3 DC 21 72 : EB
CC30 DF 22 5E BD 21 52 DF 22 60 BD 21 32 DF 22 62 BD : 20
CC40 CD 78 DE 3E 07 D3 E6 3E 00 32 3E BD 3E 64 32 F5 : 55
CC50 BB CD 5C CB CD 4F C3 3E 02 16 2D 1E 1A 21 71 D0 : AB
CC60 CD 92 C6 CD 46 C8 CD 47 C1 CB 7F CA E5 CE 21 B8 : 75
CC70 0B CD 64 BD 3A 3E BD FE 01 CA 8B CD C3 66 CC CD : 11
CC80 60 C8 CD 5A BE 3E 00 32 3E BD 3E 06 1E 15 16 02 : 07
CC90 21 03 CF CD 92 C6 3E 05 1E 11 16 08 21 17 CF CD : 7C
CCA0 92 C6 3E 05 1E 11 16 0E 21 21 CF CD 92 C6 3E 05 : 67
CCB0 1E 11 16 14 21 2A CF CD 92 C6 3E 05 1E 11 16 1A : 3A
CCC0 21 33 CF CD 92 C6 3E 05 1E 11 16 20 21 3D CF CD : EA
CCD0 92 C6 3E 07 1E 29 16 08 21 47 CF CD 92 C6 3E 07 : A3
CCE0 1E 29 16 0E 21 54 CF CD 92 C6 3E 07 1E 29 16 14 : 8A
CCF0 21 61 CF CD 92 C6 3E 07 1E 29 16 1A 21 61 CF CD : 50
---------------------------------------------------------
Sum  4E A4 C1 BA CA C8 29 F9 0D B3 33 54 42 C0 23 E0 : 6D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 92 C6 3E 07 1E 29 16 20 21 6E CF CD 92 C6 3E 02 : DD
CD10 1E 17 16 2A 21 7B CF CD 92 C6 1E 0B 16 06 CD 35 : 4C
CD20 C1 E5 3E 16 CD 18 C2 E1 CD 80 BD 1E 0B 16 0C CD : A4
CD30 35 C1 E5 3E 19 CD 18 C2 E1 CD 80 BD 1E 0B 16 12 : 15
CD40 CD 35 C1 E5 3E 1F CD 18 C2 E1 CD 80 BD 1E 0B 16 : D6
CD50 18 CD 35 C1 E5 3E 21 CD 18 C2 E1 CD 80 BD 1E 0B : DA
CD60 16 1E CD 35 C1 E5 3E 25 CD 18 C2 E1 CD 80 BD CD : 9E
CD70 46 C8 CD 47 C1 CB 7F CA E5 CE 21 B8 0B CD 64 BD : 7C
CD80 3A 3E BD FE 01 CA D7 CE C3 72 CD CD 60 C8 CD 5A : C1
CD90 BE 3E 00 32 3E BD 3E 06 1E 17 16 02 21 89 CF CD : 00
CDA0 92 C6 3E 07 1E 0F 16 0C 21 97 CF CD 92 C6 3E 07 : DD
CDB0 1E 10 16 0E 21 A7 CF CD 92 C6 3E 07 1E 07 16 12 : A0
CDC0 21 9C CF CD 92 C6 3E 07 1E 09 16 14 21 AB CF CD : AF
CDD0 92 C6 3E 07 1E 17 16 12 21 A1 CF CD 92 C6 3E 07 : F5
CDE0 1E 17 16 14 21 AF CF CD 92 C6 3E 07 1E 25 16 10 : D1
CDF0 21 21 D0 CD 92 C6 3E 07 1E 31 16 12 21 30 D0 CD : E1
---------------------------------------------------------
Sum  81 57 0B A1 AB 25 C5 FE 70 91 E4 36 09 F9 5A B2 : 40
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 92 C6 3E 04 1E 07 16 1A 21 B3 CF CD 92 C6 3E 04 : F9
CE10 1E 07 16 1C 21 C3 CF CD 92 C6 3E 04 1E 07 16 1E : CA
CE20 21 D4 CF CD 92 C6 3E 04 1E 07 16 20 21 E4 CF CD : 27
CE30 92 C6 3E 04 1E 07 16 22 21 F5 CF CD 92 C6 3E 02 : 41
CE40 1E 07 16 26 21 05 D0 CD 92 C6 3E 02 1E 07 16 28 : 1F
CE50 21 13 D0 CD 92 C6 3E 05 1E 17 16 2E 21 7B CF CD : 1D
CE60 92 C6 3E 03 1E 2F 16 1C 21 3B D0 CD 92 C6 3E 06 : AD
CE70 1E 2F 16 20 21 71 D0 CD 92 C6 3E 06 1E 2F 16 22 : D3
CE80 21 41 D0 CD 92 C6 3E 06 1E 35 16 24 21 4F D0 CD : 35
CE90 92 C6 3E 06 1E 2F 16 26 21 5A D0 CD 92 C6 3E 06 : D9
CEA0 1E 35 16 28 21 63 D0 CD 92 C6 1E 11 16 12 CD 35 : 63
CEB0 C1 E5 3E 07 CD 18 C2 E1 CD 80 BD CD 46 C8 CD 47 : 6C
CEC0 C1 CB 7F CA E5 CE 21 B8 0B CD 64 BD 3A 3E BD FE : 8D
CED0 01 CA 7F CC C3 BE CE CD 60 C8 CD 5A BE 3E 00 32 : AF
CEE0 3E BD C3 47 CC CD 60 C8 CD 5A BE 3E 01 32 F5 BB : CC
CEF0 3E 03 32 3D BD 3E 06 D3 E6 CD 49 DE CD F4 C6 CD : B2
---------------------------------------------------------
Sum  22 EC F0 23 B0 09 68 C2 11 E4 4D C3 27 7F BA 15 : 7E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 BD BA C9 45 4E 45 4D 59 5B 49 4E 46 4F 52 4D 41 : 25
CF10 54 49 4F 4E 5B 5B 00 53 4C 49 4D 45 5B 4B 55 4E : B3
CF20 00 41 52 45 49 5B 4B 55 4E 00 42 41 4C 4C 5B 4B : 2B
CF30 55 4E 00 52 4F 42 4F 54 5B 4B 55 4E 00 43 4F 50 : 54
CF40 54 41 5B 4B 55 4E 00 49 4E 54 3A 43 5B 5B 56 49 : 9B
CF50 54 3A 43 00 49 4E 54 3A 42 5B 5B 56 49 54 3A 41 : 5C
CF60 00 49 4E 54 3A 41 5B 5B 56 49 54 3A 42 00 49 4E : 22
CF70 54 3A 43 5B 5B 56 49 54 3A 43 00 48 49 54 5B 53 : 8A
CF80 50 41 43 45 5B 4B 45 59 00 4B 45 59 5B 4F 50 45 : 85
CF90 52 41 54 49 4F 4E 00 4A 55 4D 50 00 4C 45 46 54 : 34
CFA0 00 52 49 47 48 54 00 5B 38 5B 00 5B 34 5B 00 5B : B1
CFB0 36 5B 00 46 31 5B 4B 45 59 3A 54 55 52 42 4F 5B : 6D
CFC0 4F 4E 00 46 32 5B 4B 45 59 3A 54 55 52 42 4F 5B : 7A
CFD0 4F 46 46 00 46 33 5B 4B 45 59 3A 4D 55 53 49 43 : 53
CFE0 5B 4F 4E 00 46 34 5B 4B 45 59 3A 4D 55 53 49 43 : 71
CFF0 5B 4F 46 46 00 46 35 5B 4B 45 59 3A 43 4F 4E 54 : 63
---------------------------------------------------------
Sum  8E F1 53 CB 55 C0 A5 00 84 76 25 67 91 97 94 D9 : 72
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 49 4E 55 45 00 45 53 43 5B 4B 45 59 3A 50 41 55 : 70
D010 53 45 00 53 54 4F 50 5B 4B 45 59 3A 44 45 41 44 : 6A
D020 00 42 45 41 4D 3A 53 50 41 43 45 5B 4B 45 59 00 : FF
D030 5B 4F 52 5B 54 52 49 47 45 52 00 41 5B 50 5B 4C : B7
D040 00 50 52 4F 47 52 41 4D 4D 45 44 5B 42 59 00 4A : 2E
D050 55 4E 4A 49 5B 41 4E 44 4F 00 4D 55 53 49 43 5B : 8F
D060 42 59 00 59 4F 53 48 49 48 49 54 4F 5B 49 42 41 : 82
D070 00 43 4F 50 59 52 49 47 48 54 5B 31 39 38 38 00 : EE
D080 54 48 45 5B 43 52 45 44 49 54 53 00 50 52 4F 47 : 82
D090 52 41 4D 45 52 00 59 4F 53 48 49 54 4F 5B 4B 41 : 8D
D0A0 53 41 48 41 52 41 00 4F 52 49 47 4E 41 4C 5B 4D : 64
D0B0 55 53 49 43 00 53 54 41 47 45 5B 45 44 49 54 00 : 29
D0C0 5B 5B 5B 00 47 52 41 50 48 49 43 5B 44 45 53 49 : 8F
D0D0 47 4E 45 00 45 4E 44 00 4B 41 5A 55 53 48 49 47 : 17
D0E0 45 5B 54 41 4B 49 5A 41 57 41 00 4B 45 49 4B 4F : 6F
D0F0 5B 41 4E 44 4F 00 41 4E 44 00 53 50 45 43 49 41 : 05
---------------------------------------------------------
Sum  1E C0 3C 1E 4C 27 71 58 BB FC 51 91 92 A8 6C C0 : 73
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 4C 5B 54 48 41 4E 4B 53 00 53 50 45 43 49 41 4C : 71
D110 5B 4B 45 59 5B 4F 50 45 52 41 54 49 4F 4E 00 48 : 98
D120 49 54 5B 41 5B 44 5B 47 5B 4B 45 59 00 48 49 54 : A3
D130 5B 48 5B 49 5B 4D 5B 4B 45 59 00 48 49 54 5B 57 : CA
D140 5B 56 5B 50 5B 4B 45 59 00 59 4F 55 5B 43 41 4E : CA
D150 5B 50 4C 41 59 5B 53 54 41 47 45 5B 4E 55 4D 42 : ED
D160 45 52 5B 32 35 00 59 4F 55 5B 43 41 4E 5B 50 4C : 7A
D170 41 59 5B 53 54 41 47 45 5B 4E 55 4D 42 45 52 5B : E8
D180 35 30 00 59 4F 55 5B 43 41 4E 5B 50 4C 41 59 5B : 7B
D190 53 54 41 47 45 5B 4E 55 4D 42 45 52 5B 37 35 00 : 5F
D1A0 48 49 54 5B 48 45 4C 50 5B 41 4E 44 5B 43 4F 50 : D4
D1B0 59 5B 4B 45 59 00 59 4F 55 5B 43 41 4E 5B 43 4C : B1
D1C0 45 41 52 5B 54 48 45 5B 52 4F 55 4E 44 00 16 16 : 23
D1D0 1E 17 06 0E 21 C6 D3 CD 90 D3 3E 00 32 3E BD 21 : BF
D1E0 0C A0 22 52 BD 21 28 A3 22 54 BD 21 74 A7 22 56 : B0
D1F0 BD 21 24 A3 22 58 BD 21 70 A7 22 5A BD 21 B4 AC : CE
---------------------------------------------------------
Sum  DC D4 2A DF 18 91 D4 8E 95 CA B8 5D 0B 87 DE.A6 : 4E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 22 5C BD CD A3 DC 21 72 DF 22 5E BD 21 52 DF 22 : AA
D210 60 BD 21 32 DF 22 62 BD CD 78 DE 3E 07 D3 E6 21 : D2
D220 FF FF CD 64 BD 21 FF FF CD 64 BD 21 FF FF CD 64 : 49
D230 BD 21 FF FF CD 64 BD CD 60 C8 CD 5A BE 21 80 D0 : 15
D240 22 42 BD 21 C0 D0 22 44 BD CD 41 D3 21 8C D0 22 : 75
D250 42 BD 21 4F D0 22 44 BD CD 41 D3 21 A7 D0 22 42 : 3F
D260 BD 21 63 D0 22 44 BD CD 41 D3 21 C4 D0 22 42 BD : EB
D270 21 4F D0 22 44 BD CD 41 D3 21 B5 D0 22 42 BD 21 : 2C
D280 4F D0 22 44 BD CD 41 D3 21 C0 D0 22 42 BD 21 96 : AC
D290 D0 22 44 BD CD 41 D3 21 C0 D0 22 42 BD 21 D8 D0 : 6F
D2A0 22 44 BD CD 41 D3 21 C0 D0 22 42 BD 21 EB D0 22 : D4
D2B0 44 BD CD 41 D3 21 F6 D0 22 42 BD 21 C0 D0 22 44 : 01
D2C0 BD CD 41 D3 21 FA D0 22 42 BD 21 96 D0 22 44 BD : 54
D2D0 CD 41 D3 21 71 D0 22 42 BD 21 C0 D0 22 44 BD CD : 05
D2E0 41 D3 21 D4 D0 16 19 1E 22 3E 06 CD 92 C6 CD 46 : C4
D2F0 C8 21 E8 03 CD 64 BD CD 47 C1 CB 7F CA 02 D3 C3 : 43
---------------------------------------------------------
Sum  98 9D C8 9E CF BC 22 DD B2 99 53 F2 CD CC 8F 18 : F5
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 F1 D2 CD 60 C8 21 D4 D0 16 19 1E 22 3E 00 CD 92 : 89
D310 C6 1E 07 16 12 3E 02 21 09 D1 CD 92 C6 1E 0B 16 : B2
D320 16 3E 05 21 A0 D1 CD 92 C6 1E 0B 16 1A 3E 06 21 : CE
D330 B6 D1 CD 92 C6 CD 46 C8 21 64 00 CD 64 BD C3 38 : F5
D340 D3 1E 17 16 16 3E 06 2A 42 BD CD 92 C6 1E 21 16 : 1B
D350 1A 3E 06 2A 44 BD CD 92 C6 CD 46 C8 21 FF FF CD : 75
D360 64 BD 21 FF FF CD 64 BD 21 FF FF CD 64 BD 21 FF : 5B
D370 FF CD 64 BD CD 60 C8 1E 17 16 16 3E 00 2A 42 BD : AA
D380 CD 92 C6 1E 21 16 1A 3E 00 2A 44 BD CD 92 C6 C9 : EB
D390 C5 E5 D5 3E 00 CD 92 C6 D1 E1 E5 D5 3E 02 CD 92 : ED
D3A0 C6 CD 20 DA 21 00 90 CD 64 BD D1 E1 1C 1C 23 23 : 5C
D3B0 C1 10 DD 21 FF FF CD 64 BD 21 FF FF CD 64 BD 21 : E9
D3C0 FF FF CD 64 BD C9 43 00 4F 00 4E 00 47 00 52 00 : 2E
D3D0 41 00 54 00 55 00 4C 00 41 00 54 00 49 00 4F 00 : 63
D3E0 4E 00 DD 21 CC BC DD 7E 00 FE 65 CA 03 D4 FE 66 : 97
D3F0 CA B2 D4 FE 67 CA AD D5 FE 68 CA BC D6 FE 69 CA : F4
---------------------------------------------------------
Sum  44 EA B2 FF EC 56 0A 6A C6 5A E8 F4 2A 03 9F 6F : CC
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D400 E1 D7 C9 DD 7E 04 FE 00 CA 12 D4 3D DD 77 04 C3 : E6
D410 8E D8 3A E4 BB E6 0F FE 0F C2 3E D4 ED 5B DD BB : F5
D420 DD 7E 01 BB DA 34 D4 DD 7E 03 CB F7 CB A7 DD 77 : DF
D430 03 C3 3E D4 DD 7E 03 CB E7 CB B7 DD 77 03 DD 5E : FC
D440 01 DD 56 02 3E 01 32 E7 BB CD 9F C3 CD A5 D8 3A : FC
D450 F2 BB FE 01 C2 61 D4 DD 7E 03 EE FF F6 AF DD 77 : E7
D460 03 CD 35 C1 E5 DD 5E 05 DD 56 06 DD 6E 07 DD 66 : B9
D470 08 CD 80 BD 3A E4 BB CB 47 C2 81 D4 3E 17 C3 8D : B9
D480 D4 CB 4F C2 8B D4 3E 16 C3 8D D4 3E 18 CD 18 C2 : 84
D490 E1 DD 73 05 DD 72 06 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD : 47
D4A0 DD 5E 01 DD 56 02 DD 7E 09 32 E7 BB CD 9F C3 C3 : 9B
D4B0 8E D8 DD 7E 04 FE 00 CA CC D4 3D 3D 3D 3D 3D FE : 5C
D4C0 FA DA C6 D4 3E 00 DD 77 04 C3 8E D8 3A E4 BB E6 : EC
D4D0 3F FE 3F C2 25 D5 3A E4 BB CB 7F CA 03 D5 ED 5B : 45
D4E0 DD BB DD 7E 01 BB DA F6 D4 DD 7E 03 CB F7 CB A7 : E5
D4F0 DD 77 03 C3 25 D5 DD 7E 03 CB E7 CB B7 DD 77 03 : FD
---------------------------------------------------------
Sum  60 0A D0 CA 5A 6A F2 44 3E 5A EF 72 64 F1 72 22 : E0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 C3 25 D5 ED 5B DD BB DD 7E 02 BA DA 1B D5 DD 7E : D9
D510 03 CB D7 CB 87 DD 77 03 C3 25 D5 DD 7E 03 CB C7 : FB
D520 CB 97 DD 77 03 DD 5E 01 DD 56 02 3E 01 32 E7 BB : 3D
D530 CD 9F C3 CD A5 D8 3A F2 BB FE 01 C2 6C D5 DD 7E : BD
D540 03 CB 47 C2 4D D5 CB C7 CB A7 C3 69 D5 CB 67 C2 : F2
D550 59 D5 CB E7 CB 97 C3 69 D5 CB 57 C2 65 D5 CB D7 : 03
D560 CB B7 C3 69 D5 CB F7 CB 87 DD 77 03 CD 35 C1 E5 : 96
D570 DD 5E 05 DD 56 06 DD 6E 07 DD 66 08 CD 80 BD 3A : 5A
D580 E4 BB E6 03 47 3E 19 80 CD 18 C2 E1 DD 73 05 DD : 60
D590 72 06 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD DD 5E 01 DD 56 : A3
D5A0 02 DD 7E 09 32 E7 BB CD 9F C3 C3 8E D8 DD 7E 04 : F1
D5B0 FE 00 CA C5 D5 3D 3D 3D FE FA DA BF D5 3E 00 DD : 9A
D5C0 77 04 C3 8E D8 3A E4 BB E6 07 FE 07 C2 24 D6 3A : 65
D5D0 E4 BB CB 7F CA FF D5 ED 5B DD BB DD 7E 01 BB CA : 48
D5E0 FF D5 DA F2 D5 DD 7E 03 CB F7 CB A7 DD 77 03 C3 : 21
D5F0 24 D6 DD 7E 03 CB E7 CB B7 DD 77 03 C3 24 D6 ED : 8D
---------------------------------------------------------
Sum  36 E3 76 AE 9C CC CF 44 01 B4 A0 86 A2 83 E6 FE : 9C
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D600 5B DD BB DD 7E 02 BA CA D7 D5 DA 1A D6 DD 7E 03 : A8
D610 CB D7 CB 87 DD 77 03 C3 24 D6 DD 7E 03 CB C7 CB : C3
D620 97 DD 77 03 DD 5E 01 DD 56 02 3E 01 32 E7 BB CD : 3F
D630 9F C3 CD A5 D8 3A F2 BB FE 01 C2 6B D6 DD 7E 03 : F3
D640 CB 47 C2 4C D6 CB C7 CB B7 C3 68 D6 CB 77 C2 58 : 67
D650 D6 CB F7 CB 97 C3 68 D6 CB 57 C2 64 D6 CB D7 CB : 86
D660 A7 C3 68 D6 CB E7 CB 87 DD 77 03 CD 35 C1 E5 DD : 88
D670 5E 05 DD 56 06 DD 6E 07 DD 66 08 CD 80 BD 3A E4 : 61
D680 BB CB 47 C2 8B D6 3E 1F C3 97 D6 CB 4F C2 95 D6 : C4
D690 3E 1E C3 97 D6 3E 20 CD 18 C2 E1 DD 73 05 DD 72 : 16
D6A0 06 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD DD 5E 01 DD 56 02 : 33
D6B0 DD 7E 09 32 E7 BB CD 9F C3 C3 8E D8 DD 7E 04 FE : ED
D6C0 00 CA D5 D6 3D 3D 3D 3D FE FA DA CF D6 3E 00 DD : FB
D6D0 77 04 C3 8E D8 3A E4 BB E6 07 FE 07 C2 38 D7 3A : 7A
D6E0 E4 BB CB 77 CA 13 D7 ED 5B DD BB DD 7E 01 BB CA : 56
D6F0 13 D7 DA 04 D7 DD 7E 03 CB F7 CB A7 CB FF DD 77 : 4F
---------------------------------------------------------
Sum  4C D2 8D C0 29 0D C1 94 B3 53 6C 10 B8 C4 71 22 : 87
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D700 03 C3 38 D7 DD 7E 03 CB E7 CB B7 CB BF DD 77 03 : 48
D710 C3 38 D7 ED 5B DD BB DD 7E 02 BA CA E7 D6 DA 2E : 58
D720 D7 DD 7E 03 CB D7 CB 87 DD 77 03 C3 38 D7 DD 7E : AD
D730 03 CB C7 CB 97 DD 77 03 DD 5E 01 DD 56 02 3E 01 : FE
D740 32 E7 BB CD 9F C3 CD A5 D8 3A F2 BB FE 01 C2 83 : 78
D750 D7 DD 7E 03 CB 47 C2 62 D7 CB C7 CB B7 CB BF C3 : A3
D760 80 D7 CB 77 C2 6E D7 CB F7 CB 97 C3 80 D7 CB 57 : 00
D770 C2 7C D7 CB D7 CB A7 CB FF C3 80 D7 CB E7 CB 87 : 11
D780 DD 77 03 CD 35 C1 E5 DD 5E 05 DD 56 06 DD 6E 07 : CA
D790 DD 66 08 CD 80 BD DD 7E 03 CB 7F 3A E4 BB C2 B0 : 48
D7A0 D7 CB 47 CA AB D7 3E 23 C3 BC D7 3E 24 C3 BC D7 : A4
D7B0 CB 47 CA BA D7 3E 21 C3 BC D7 3E 22 CD 18 C2 E1 : 0A
D7C0 DD 73 05 DD 72 06 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD DD : 43
D7D0 5E 01 DD 56 02 DD 7E 09 32 E7 BB CD 9F C3 C3 8E : 4C
D7E0 D8 DD 7E 04 FE 00 CA F8 D7 3D 3D FE FA DA F2 D7 : E3
D7F0 3E 00 DD 77 04 C3 8E D8 3A E4 BB E6 0F FE 0F C2 : 5C
---------------------------------------------------------
Sum  98 FA 88 70 4A 8B E1 5E EE 7D DD FE 84 A4 B2 47 : 05
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D800 24 D8 ED 5B DD BB DD 7E 02 BA DA 1A D8 DD 7E 03 : 1D
D810 CB D7 CB 87 DD 77 03 C3 24 D8 DD 7E 03 CB C7 CB : C5
D820 97 DD 77 03 DD 5E 01 DD 56 02 3E 01 32 E7 BB CD : 3F
D830 9F C3 CD A5 D8 3A F2 BB FE 01 C2 47 D8 DD 7E 03 : D1
D840 EE FF F6 FA DD 77 03 CD 35 C1 E5 DD 5E 05 DD 56 : 4F
D850 06 DD 6E 07 DD 66 08 CD 80 BD 3A E4 BB CB 47 C2 : 5A
D860 67 D8 3E 25 C3 69 D8 3E 26 CD 18 C2 E1 DD 73 05 : E7
D870 DD 72 06 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD DD 5E 01 DD : 2A
D880 56 02 DD 7E 09 32 E7 BB CD 9F C3 C3 8E D8 DD 23 : E8
D890 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 : 00
D8A0 DD 23 C3 E6 D3 3E 00 32 F2 BB DD 7E 03 DD 5E 01 : 33
D8B0 DD 56 02 47 CB 40 20 2E 15 CD 6A BD CD 72 BD FE : D8
D8C0 01 20 1D 23 CD 72 BD FE 01 20 15 23 CD 72 BD FE : AE
D8D0 01 20 0D 23 CD 72 BD FE 01 20 05 7A FE 05 30 06 : 24
D8E0 14 3E 01 32 F2 BB CB 50 20 34 14 CD 6A BD C5 01 : 6F
D8F0 E4 00 09 C1 CD 72 BD FE 01 20 1D 23 CD 72 BD FE : 03
---------------------------------------------------------
Sum  44 91 57 94 3E FB 79 AD 31 8B A0 CE F9 67 5A E0 : E3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D900 01 20 15 23 CD 72 BD FE 01 20 0D 23 CD 72 BD FE : 9E
D910 01 20 05 7A FE 2E 38 06 15 3E 01 32 F2 BB CB 60 : 68
D920 20 37 1D CD 6A BD CD 72 BD C5 FE 01 20 20 01 4C : B5
D930 00 09 CD 72 BD FE 01 20 15 09 CD 72 BD FE 01 20 : 5D
D940 0D 09 CD 72 BD FE 01 20 05 7B FE 02 30 0A C1 1C : C8
D950 3E 01 32 F2 BB C3 59 D9 C1 CB 70 20 39 1C CD 6A : BB
D960 BD C5 23 23 23 CD 72 BD FE 01 20 20 01 4C 00 09 : 7C
D970 CD 72 BD FE 01 20 15 09 CD 72 BD FE 01 20 0D 09 : 6A
D980 CD 72 BD FE 01 20 05 7B FE 4B 38 09 C1 1D 3E 01 : 42
D990 32 F2 BB 18 01 C1 CB 78 20 02 CB B9 DD 73 01 DD : D0
D9A0 72 02 DD 70 03 C9 DD 21 CC BC DD 7E 00 FE 65 C2 : 93
D9B0 BA D9 3E 16 CD 18 C2 C3 EF D9 FE 66 C2 C7 D9 3E : 1D
D9C0 19 CD 18 C2 C3 EF D9 FE 67 C2 D4 D9 3E 1E CD 18 : 60
D9D0 C2 C3 EF D9 FE 68 C2 E1 D9 3E 23 CD 18 C2 C3 EF : E9
D9E0 D9 FE 69 C2 EE D9 3E 25 CD 18 C2 C3 EF D9 C9 D5 : FC
D9F0 DD 5E 01 DD 56 02 CD 35 C1 D1 DD 73 05 DD 72 06 : AF
---------------------------------------------------------
Sum  B3 EC E7 37 65 FD B9 65 20 B0 98 8A B1 C8 6D 22 : 37
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DA00 DD 75 07 DD 74 08 CD 80 BD DD 23 DD 23 DD 23 DD : 99
DA10 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 C3 AA D9 : 69
DA20 3E 06 D3 44 3E 18 D3 45 3E 08 D3 44 3E 10 D3 45 : 8C
DA30 3E 0B D3 44 3E 50 D3 45 3E 0C D3 44 3E 18 D3 45 : D5
DA40 3E 0D D3 44 3E 01 D3 45 3E 07 D3 44 3E 07 D3 45 : 72
DA50 C9 3E 02 D3 44 3E 3C D3 45 3E 03 D3 44 3E 00 D3 : 1B
DA60 45 3E 09 D3 44 3E 10 D3 45 3E 0B D3 44 3E 00 D3 : 7A
DA70 45 3E 0C D3 44 3E 1F D3 45 3E 0D D3 44 3E 01 D3 : 8F
DA80 45 3E 0E D3 44 3E 09 D3 45 3E 07 D3 44 3E 3D D3 : B1
DA90 45 C9 3E 02 D3 44 3E 5A D3 45 3E 03 D3 44 3E 00 : AB
DAA0 D3 45 CD 5F DA C9 3E 06 D3 44 3E 12 D3 45 3E 08 : F0
DAB0 D3 44 3E 10 D3 45 3E 0B D3 44 3E 32 D3 45 3E 0C : AF
DAC0 D3 44 3E 12 D3 45 3E 0D D3 44 3E 01 D3 45 3E 07 : 7D
DAD0 D3 44 3E 07 D3 45 C9 3E 06 D3 44 3E 50 D3 45 3E : 7C
DAE0 08 D3 44 3E 10 D3 45 3E 0B D3 44 3E 10 D3 45 3E : 89
DAF0 0C D3 44 3E 08 D3 45 3E 0D D3 44 3E 10 D3 45 3E : 87
---------------------------------------------------------
Sum  F7 E8 15 D8 9F C8 28 AA 18 57 A5 D4 CC 53 4B A6 : FD
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DB00 07 D3 44 3E 07 D3 45 C9 3E 06 D3 44 3E 1F D3 45 : 14
DB10 3E 08 D3 44 3E 00 D3 45 3E 0B D3 44 3E 00 D3 45 : 69
DB20 3E 0C D3 44 3E 01 D3 45 3E 0D D3 44 3E 00 D3 45 : 70
DB30 3E 07 D3 44 3E 07 D3 45 C9 3E 02 D3 44 3E B4 D3 : 9E
DB40 45 3E 03 D3 44 3E 00 CD 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E : 3F
DB50 A0 D3 45 3E 03 D3 44 3E 00 CD 5F DA C9 3E 02 D3 : 30
DB60 44 3E 8C D3 45 3E 03 D3 44 3E 00 CD 5F DA C9 3E : C9
DB70 02 D3 44 3E 14 D3 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA : 20
DB80 C9 3E 02 D3 44 3E 28 D3 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD : 02
DB90 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E 3C D3 45 3E 03 D3 44 3E : 81
DBA0 01 CD 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E 50 D3 45 3E 03 D3 : E1
DBB0 44 3E 01 CD 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E 64 D3 45 3E : A1
DBC0 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E 78 D3 : 08
DBD0 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA C9 3E 02 D3 44 3E : 40
DBE0 8C D3 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA C9 3E 02 D3 : 1D
DBF0 44 3E A0 D3 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA C9 3E : DE
---------------------------------------------------------
Sum  71 55 2C 06 5C 42 28 8E 5D 59 EE 9C 87 60 AF 09 : 2B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DC00 02 D3 44 3E B4 D3 45 3E 03 D3 44 3E 01 CD 5F DA : C0
DC10 C9 CD FF DB 21 10 27 CD 64 BD CD C9 DB 21 10 27 : 7F
DC20 CD 64 BD CD 93 DB 21 10 27 CD 64 BD CD ED DB 21 : 25
DC30 10 27 CD 64 BD CD B7 DB 21 10 27 CD 64 BD CD 81 : 18
DC40 DB 21 10 27 CD 64 BD CD DB DB 21 10 27 CD 64 BD : EA
DC50 CD A5 DB 21 10 27 CD 64 BD CD 6F DB 21 10 27 CD : CF
DC60 64 BD C9 06 0A CD D7 DA 21 F4 01 CD 64 BD CD A6 : EF
DC70 DA 21 E8 03 CD 64 BD CD 20 DA 21 E8 03 CD 64 BD : 95
DC80 10 E3 C9 06 0A CD 39 DB 21 88 13 CD 64 BD CD 4B : 6F
DC90 DB 21 88 13 CD 64 BD CD 5D DB 21 88 13 CD 64 BD : 34
DCA0 10 E3 C9 21 00 E4 36 EA 23 36 E7 23 36 08 23 36 : DB
DCB0 E8 23 36 50 23 36 D4 23 36 14 23 36 E8 23 36 14 : D9
DCC0 23 36 E8 23 36 14 23 36 E8 23 36 1A 23 36 E8 23 : C6
DCD0 36 20 23 36 E8 3E 2D D3 44 00 00 00 00 00 00 00 : 19
DCE0 00 00 00 00 00 00 3E E4 ED 47 3E 03 D3 E4 21 15 : 84
DCF0 DD 22 04 E4 21 00 00 22 46 BD 22 48 BD 22 4A BD : 7D
---------------------------------------------------------
Sum  A7 51 C8 62 12 E4 F0 92 BE B7 22 44 04 F0 B0 D7 : F0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DD00 2A 52 BD 22 4C BD 2A 54 BD 22 4E BD 2A 56 BD 22 : 2B
DD10 50 BD FB C9 00 F3 C5 D5 E5 F5 CD 27 DD 3E 03 D3 : 1D
DD20 E4 F1 E1 D1 C1 FB C9 2A 46 BD 7C B5 CC 57 DD 2A : 94
DD30 46 BD 2B 22 46 BD 00 2A 48 BD 7C B5 CC AB DD 2A : 31
DD40 48 BD 2B 22 48 BD 00 2A 4A BD 7C B5 CC FA DD 2A : 86
DD50 4A BD 2B 22 4A BD C9 3E 28 D3 44 3E 00 D3 45 2A : 21
DD60 4C BD 7E EE 00 C2 70 DD 23 7E EE 00 CA 87 DD 2B : 6C
DD70 3E A4 D3 44 7E D3 45 23 3E A0 D3 44 7E D3 45 3E : 7B
DD80 28 D3 44 3E F0 D3 45 23 7E 32 46 BD 23 7E 32 47 : 75
DD90 BD 23 E5 ED 4B 58 BD A7 ED 42 E1 CC A2 DD 22 4C : 82
DDA0 BD C9 2A 52 BD 3E 01 32 3E BD C9 3E 28 D3 44 3E : AF
DDB0 01 D3 45 2A 4E BD 7E EE 00 C2 C4 DD 23 7E EE 00 : AC
DDC0 CA DB DD 2B 3E A5 D3 44 7E D3 45 23 3E A1 D3 44 : 56
DDD0 7E D3 45 3E 28 D3 44 3E F1 D3 45 23 7E 32 48 BD : 32
DDE0 23 7E 32 49 BD 23 E5 ED 4B 5A BD A7 ED 42 E1 CC : B3
DDF0 F6 DD 22 4E BD C9 2A 54 BD C9 3E 28 D3 44 3E 02 : 8A
---------------------------------------------------------
Sum  C4 33 79 FB 89 01 DD 92 23 FB CD 3E 3F C2 7E A6 : B2
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DE00 D3 45 2A 50 BD 7E EE 00 C2 13 DE 23 7E EE 00 CA : C7
DE10 2A DE 2B 3E A6 D3 44 7E D3 45 23 3E A2 D3 44 7E : 5C
DE20 D3 45 3E 28 D3 44 3E F2 D3 45 23 7E 32 4A BD 23 : DA
DE30 7E 32 4B BD 23 E5 ED 4B 5C BD A7 ED 42 E1 CC 45 : D9
DE40 DE 22 50 BD C9 2A 56 BD C9 3E 28 D3 44 CD 89 DE : 8D
DE50 CD 89 DE 3E 00 D3 45 CD 89 DE CD 89 DE CD 89 DE : 26
DE60 CD 89 DE 3E 01 D3 45 CD 89 DE CD 89 DE CD 89 DE : 27
DE70 CD 89 DE 3E 02 D3 45 C9 3E 2D D3 44 CD 89 DE CD : D8
DE80 8E DE CD BA DE CD E6 DE C9 06 00 10 FE C9 2A 5E : 90
DE90 BD 3E B0 D3 44 CD 89 DE 7E D3 45 CD 89 DE 23 11 : F4
DEA0 30 00 06 1C C5 7B D3 44 CD 89 DE 7E D3 45 1C 1C : AB
DEB0 1C 1C 23 CD 89 DE C1 10 EB C9 2A 60 BD 3E B1 D3 : 1D
DEC0 44 CD 89 DE 7E D3 45 CD 89 DE 23 11 31 00 06 1C : C9
DED0 C5 7B D3 44 CD 89 DE 7E D3 45 1C 1C 1C 1C 23 CD : 81
DEE0 89 DE C1 10 EB C9 2A 62 BD 3E B2 D3 44 CD 89 DE : 70
DEF0 7E D3 45 CD 89 DE 23 11 32 00 06 1C C5 7B D3 44 : A9
---------------------------------------------------------
Sum  3A 88 D0 5F 54 13 F5 A9 27 0D A4 CC CE 6A E5 80 : 37
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DF00 CD 89 DE 7E D3 45 1C 1C 1C 1C 23 CD 89 DE C1 10 : 62
DF10 EB C9 00 71 23 11 61 20 1C 0A 00 DF DF 99 99 00 : F0
DF20 00 07 08 08 08 07 06 40 40 37 37 15 15 00 01 02 : 47
DF30 00 00 20 36 30 35 31 1C 16 3A 00 DF 9F DF 9F 07 : 5B
DF40 09 06 06 07 06 06 08 29 19 19 F9 15 00 01 02 00 : 9C
DF50 00 00 3A 01 01 2A 11 1A 36 1E 00 8D 15 4F 52 06 : 2E
DF60 07 08 04 02 00 00 00 18 28 18 28 15 00 01 02 00 : AD
DF70 00 00 3A 01 01 07 01 17 26 28 00 D8 8E 8D 53 0E : FD
DF80 0E 0E 03 00 06 00 00 13 13 FA 0A 15 00 01 02 00 : 67
DF90 00 00 3B 01 04 02 01 27 33 24 00 5F 5F 13 53 00 : E5
DFA0 0F 0B 0F 00 00 00 00 00 09 4B 09 15 00 01 02 00 : 9E
DFB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  E5 80 D1 39 40 CB CF 44 7A 77 8E B8 1E 49 FA 2D : 52
```

ルールは簡単、解くのは?のパズルゲーム

DICE(ダイス)&DICE(ダイス)

峠 恒司

イラスト/ツトム・イサジ

プログラムについて

プログラムはすべてBASICでできていて、打ちこむのには、ちょうどいいくらいの長さだと思います。

打ちこんだらディスクにセーブしておきましょう。

実行方法は、

RUN "DICE"

で、いきなりゲームスタートになります。

ルール

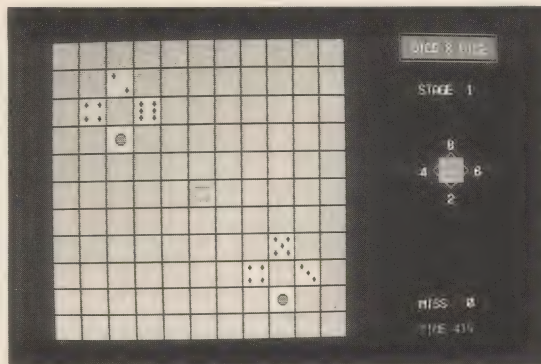
このゲームは、サイコロを題材にしたもので、ルールは簡単ですが、解くには少してこずるでしょう。

ではルールの説明です。

- 黄色の駒がPLAYERで、テンキーの[8][2][4][6]で上下左右にあやつり、サイコロを動かします。
- 最終目的は盤上のサイコロを全部消すことです。
- サイコロは重ね合わせることができ、重ね合わせ方は2通りあります。

  ｉ)⚂+⚁⇒⚀……[3]を押して[2]に重ねると[1]になる

  ⅱ)⚁+⚂⇒⚄……[2]を押して[3]に重ねると[5]になる

  つまり、数の大きいサイコロを押して、小さいサイコロに重ねると、その2つの差のサイコロになります。小さいほうから大きいほうへ重ねると、2つの和のサイコロになります。ただし、和が7以上になるような重ね方はできません。
- 同じ数どうしのサイコロを重ねると、2つとも消えます。これを利用して、すべてのサイコロを盤上から消します。
- 面は全部で30あって、面の中には重ね合わせた結果、ある数のサイコロになると、水色のサイコロに変わり、動きだします。どの数かは面によってちがいます。
- 水色のサイコロは、PLAYERの黄色い駒を追いかけてくるように動きますが、まっすぐにしか動けず、何かに当たると直角に曲がります。このサイコロにつかまるとミスとなるので、動きをよく見ましょう。また、この水色のサイコロを利用しないとクリアできない面が多いのでしっかり見きりましょう(たとえば自分のほうにさそい出して、別な方向を進ませるとかしないと解けない面もあります)。
- 水色のサイコロは、同じ数どうしならぶつかれば消えますが、数のちがう白いサイコロとは重なりません。
- 盤上にある青いコマは、PLAYERは動かせませんが、緑色のブロックは、動かせます。
- 目が何も書かれていないサイコロがあります(マスクダイス)。目が出ていないので、重ねてみて数を判断するしかありません。
- ミスは何回でもOKです。というより、解かないと先に進めないといったほうが正確でしょうか。制限時間は500秒、オーバーすると、ミス1回となります。途中で失敗したと思ったら、[M]キーを押せば、その面の最初からや

スタート画面。

り直せます。

最後に

峠さんが初め考えついたのが、サイコロを重ねて目が変化するということだけだったそうですが、それだけではもの足りなくなってサイコロを動かしてみたそうです。それでももの足りなく思って、マスクダイスを考え出したそうです。おかげで、エラくむずかしくなってテストが大変でした。ただ、残念なのは、キーがだいぶ残ってしまい、行きたくない方向にまで進んでしまったり、水色サイコロに捕まってしまったりすることですね。

数の少ない98の投稿なので、今後ともがんばってほしいですね。ハードがハードだけに、使いきるのに苦労するとは思いますが、98ユーザーには期待していますよ。

プログラムリスト

```
10 '---------------- DICE & DICE (ﾀﾞｲｽ･ﾀﾞｲｽ)---------S62.11.11---- K.Tao -----
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
30 AP=0:DP=1:S=1
40 DEF FNTM=VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 DIM A(13,13),DX(20),DY(20),W(20),R(30)
60 DIM K1(97),K2(97),K3(97),K4(97),K5(97),K6(97),K8(97),K9(97)
70 DIM L1(97),L2(97),L3(97),L4(97),L5(97),L6(97)
80 CLS 3:SCREEN 0,0,0,0:GOSUB *YOMI
90 'ｼｮｷｶﾞﾒﾝ------------------------------------------------------------------
100 CLS 3:GOSUB 170:SCREEN 0,0,1,0:CLS 3:GOSUB 170
110 SCREEN 0,0,0,1:COLOR 6:LOCATE 61,2:PRINT "DICE & DICE"
120 COLOR 7:LOCATE 66,9:PRINT "8":LOCATE 66,13:PRINT "2"
130 LOCATE 62,11:PRINT "4       6"
140 COLOR 5:LOCATE 62, 5:PRINT "STAGE ";S
150 COLOR 3:LOCATE 62,21:PRINT "MISS   0"
160 COLOR 2:LOCATE 62,23:PRINT "TIME 500":GOTO 210
170 LINE(474,12)-(590,28),1,BF:LINE(476,13)-(588,27),0,B
180 LINE(510,91)-(531,81),3:LINE-(552,91),3:LINE-(531,102),3:LINE-(510,91),3
190 KX=517:KY=84:GOSUB 1080:RETURN
200 'ﾓﾝﾀﾞｲｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ------------------------------------------------------------
210 FOR J=1 TO 20:W(J)=0:DX(J)=1:DY(J)=0:NEXT
220 LOCATE 26,13:PRINT "             ":LINE(70,15)-(412,192),0,BF
230 DP=1-(AP=1):DP1=2+(AP=1):AP=-(AP=0):SCREEN 0,0,AP,DP
240 G=0:H=0:RESTORE 1530:IF S=1 THEN 260
250 FOR N=1 TO 12*S-12:READ K$:NEXT
260 FOR N=1 TO 11:READ K$
270 FOR M=1 TO 11:CH$=MID$(K$,M,1)
280 IF ASC(CH$)<65 THEN K=VAL(CH$) ELSE K=ASC(CH$)-55
290 IF K>20 THEN H=H+1:GOTO 330
300 IF K>10 THEN H=H+1:G=G+1:BX(G)=M:BY(G)=N:W(G)=1:GOTO 330
310 IF K=10 THEN X=M:Y=N:GOTO 330
320 IF K>0 AND K<7 THEN H=H+1
330 GOSUB *PT
340 NEXT:NEXT:READ R(S)
350 G1=G:J=0:SCREEN 0,0,AP,DP1
360 TI=FNTM+500:IF INKEY$<>"" THEN 360
370 'ｻｲｺﾛﾉ ｲﾄﾞｳ---------------------------------------------------------------
380 COLOR 2:LOCATE 67,23:PRINT USING "###   ";TI-FNTM:IF TI-FNTM<1 THEN 980
390 F=0:C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 990
400 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
410 IF X1+Y1=0 THEN 610
420 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
430 IF M2<0 OR N2<0 THEN 610
440 K1=A(M1,N1):F=-(K1>20):K1=K1+20*(K1>20):K2=A(M2,N2):K2=K2+20*(K2>20)
450 IF K1=0 OR K1=8 OR K1>10 THEN 610
460 IF K1=7 THEN 570
470 IF K2=0 OR K2>7 THEN 610
480 IF K2=7 THEN K3=K1-20*(F=1):GOTO 550
490 IF K1=9 THEN 610
500 GOSUB *SD:IF K1=K2 THEN K3=17:H=H-2:GOTO 550
510 IF K1<K2 THEN IF K1+K2<7 THEN K3=K1+K2:GOTO 530 ELSE 610
520 K3=K1-K2
530 H=H-1:IF K3<>R(S) THEN 550
540 K3=K3+10:G=G+1:G1=G1+1:BX(G)=M2:BY(G)=N2:W(G)=1:DX(G)=X1:DY(G)=Y1
550 M=M1:N=N1:K=7:GOSUB *PT
560 M=M2:N=N2:K=K3:GOSUB *PT
570 M=X:N=Y:K=7:GOSUB *PT
580 BEEP 1:M=M1:N=N1:K=10:GOSUB *PT:X=M:Y=N:BEEP 0
590 IF H=0 THEN 950
600 'ﾐｽﾞｲﾛ ｻｲｺﾛﾉ ｲﾄﾞｳ----------------------------------------------------------
610 IF G1=0 THEN 380
620 J=J+1:IF J>G THEN J=1
```

```
630 IF W(J)=0 THEN 620
640 BX=BX(J):BY=BY(J)
650 DX=DX(J):DY=DY(J):BX1=BX+DX:BY1=BY+DY
660 P=A(BX,BY):P1=A(BX1,BY1)
670 IF P1>20 THEN P1=P1-20
680 IF P=P1 OR P-P1=10 THEN P=7:GOTO 770
690 IF P1=7 THEN 770
700 IF P1=10 THEN 860
710 SWAP DX,DY
720 IF DX=0 THEN 750
730 DX1=SGN(X-BX):IF DX1<>0 THEN DX=DX1 ELSE GOSUB 910:DX=RN
740 GOTO 760
750 DY1=SGN(Y-BY):IF DY1<>0 THEN DY=DY1 ELSE GOSUB 910:DY=RN
760 DX(J)=DX:DY(J)=DY:GOTO 850
770 M=BX:N=BY:K=7:GOSUB *PT
780 IF P<>7 THEN 830
790 IF P1>10 THEN G1=G1-2 ELSE G1=G1-1
800 H=H-2:W(J)=0:FOR J1=1 TO G
810 IF BX(J1)=BX1 AND BY(J1)=BY1 THEN W(J1)=0
820 NEXT:P=17
830 M=BX1:N=BY1:K=P:GOSUB *PT:BX(J)=M:BY(J)=N
840 IF H=0 THEN 950
850 FOR I=0 TO 800-300*G1:NEXT:GOTO 380
860 M=BX:N=BY:K=7:GOSUB *PT
870 M=X:N=Y:K=P:GOSUB *PT
880 FOR J=1 TO 5
890 GOSUB *SD:K=10:GOSUB *PT:GOSUB *SD:K=P:GOSUB *PT
900 NEXT:GOTO 990
910 RN=INT(RND*3-1):IF RN=0 THEN 910 ELSE RETURN
920 *SD
930 FOR W1=0 TO 30:BEEP 1:FOR W2=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
940 'ﾒﾝｸﾘｱ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｼｮﾘ------------------------------------------------------
950 S=S+1:GOSUB 1010:COLOR 7:LOCATE 28,13:PRINT "CLEAR!!"
960 IF S<31 THEN 1000
970 CLS 3:COLOR 7:LOCATE 30,12:PRINT "**** THE END ****":LOCATE 0,23:END
980 GOSUB 1010:COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT "TIME   OVER"
990 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 67,21:PRINT USING "###";E:BEEP:GOTO 210
1000 E=0:FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 140
1010 LINE(192,100)-(312,116),0,BF:RETURN
1020 'ｺﾏｦ ｶｸ-----------------------------------------------------------------
1030 *PT
1040 KX=31*M+40:KY=16*N:A(M,N)=K
1050 ON K GOTO 1090,1100,1110,1120,1130,1140,1070,1150,1160,1080,1170,1180,1190,
1200,1210,1220,1230
1060 IF K>20 THEN CL=7:GOSUB *BX:RETURN
1070 CL=-3*(K=7):GOSUB *BX:RETURN
1080 CL=6:GOSUB *BX:LINE(KX+6,KY+3)-(KX+22,KY+11),4,B:RETURN
1090 PUT@(KX,KY),K1,PSET:RETURN
1100 PUT@(KX,KY),K2,PSET:RETURN
1110 PUT@(KX,KY),K3,PSET:RETURN
1120 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1130 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1140 PUT@(KX,KY),K6,PSET:RETURN
1150 PUT@(KX,KY),K8,PSET:RETURN
1160 PUT@(KX,KY),K9,PSET:RETURN
1170 PUT@(KX,KY),L1,PSET:RETURN
1180 PUT@(KX,KY),L2,PSET:RETURN
1190 PUT@(KX,KY),L3,PSET:RETURN
1200 PUT@(KX,KY),L4,PSET:RETURN
1210 PUT@(KX,KY),L5,PSET:RETURN
1220 PUT@(KX,KY),L6,PSET:RETURN
1230 FOR CT=0 TO 6 STEP 2:LINE(KX+2*CT,KY+CT)-(KX+28-2*CT,KY+14-CT),3,B:GOSUB *S
D:NEXT
1240 K=7:GOTO 1040
1250 'ﾖﾐｺﾐ--------------------------------------------------------------------
1260 *YOMI
1270 RESTORE 1500:FOR J=2 TO 6
1280 KX=10:KY=10:CL=5:GOSUB *BX:KX=60:KY=60:CL=7:GOSUB *BX
1290 FOR J1=1 TO J:READ MX,MY
1300 KX=10:KY=10:GOSUB 1440:KX=60:KY=60:GOSUB 1440
1310 NEXT
1320 ON J-1 GOTO 1330,1340,1350,1360,1370
1330 GET@(10,10)-(38,24),L2:GET@(60,60)-(88,74),K2:GOTO 1380
1340 GET@(10,10)-(38,24),L3:GET@(60,60)-(88,74),K3:GOTO 1380
1350 GET@(10,10)-(38,24),L4:GET@(60,60)-(88,74),K4:GOTO 1380
1360 GET@(10,10)-(38,24),L5:GET@(60,60)-(88,74),K5:GOTO 1380
```

```
1370 GET@(10,10)-(38,24),L6:GET@(60,60)-(88,74),K6
1380 NEXT
1390 CL=5:GOSUB 1450:GET@(KX,KY)-(KX+28,KY+14),L1
1400 CL=7:GOSUB 1450:GET@(KX,KY)-(KX+28,KY+14),K1
1410 CL=1:GOSUB *BX:CL=5:GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+28,KY+14),K8
1420 CL=4:GOSUB *BX:CL=7:GOSUB 1460:GET@(KX,KY)-(KX+28,KY+14),K9
1430 RETURN
1440 CIRCLE (KX+MX,KY+MY),2,0:PAINT(KX+MX,KY+MY),0,0:RETURN
1450 GOSUB *BX:CIRCLE(KX+15,KY+7),6,0:PAINT(KX+15,KY+7),2,0:RETURN
1460 LINE(KX+2,KY+1)-(KX+26,KY+13),CL,B
1470 LINE(KX+26,KY+2)-(KX+26,KY+13),0:LINE-(KX+3,KY+13),0:RETURN
1480 *BX
1490 LINE(KX,KY)-(KX+28,KY+14),CL,BF:RETURN
1500 DATA 7,3,22,11,7,3,15,7,22,11,7,3,22,3,7,11,22,11
1510 DATA 7,3,22,3,7,11,22,11,15,7,7,3,7,7,7,11,22,3,22,7,22,11
1520 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ -----------------------------------------------------------
1530 DATA 7777777777,7727777777,7476777777,7717777777,7777777777,77777A7777
7,7777777777,7777777577,7777774737,7777777177,7777777777,1
1540 DATA 8888888888,847777777A8,8777777778,8777777778,87773647778,87775N1777
8,87771237778,8777777778,8777777778,8777777768,8888888888,3
1550 DATA 8888888888,8B77777728,8777777778,87777A77778,8777777778,8888878888
8,8777777778,87777977778,8777777778,817777777C8,8888888888,0
1560 DATA 8888888888,8777777778,8777777778,8777777778,8777NLL7778,8777L9L777
8,8777LLP7778,8777777778,87777A77778,8777777778,8888888888,0
1570 DATA 88888718888,88888788888,8877777788,88797779788,88772327781,77773A3777
7,18772327788,88797779788,8877777788,88888788888,88888718888,1
1580 DATA 2777777777,7477777737,7777777777,77788788777,7778L778777,77787A7877
7,777877L8777,77788788777,7777777777,7377777747,7777777772,2
1590 DATA 0000088888,000008777B8,0000087778,0000838778,00008872778,8888877888
8,87777788000,877A7880000,8C777800000,81D77800000,8888800000,0
1600 DATA 8888888888,8777777778,87888M88878,87877777878,87878387878,87177777N7
8,87878P87878,87877777878,87888O88878,8A777777778,8888888888,2
1610 DATA 8888DCB8888,88887778888,88887778888,88887778888,88877777888,8887999788
8,88877A77888,88887778888,88887778888,88887778888,88882138888,0
1620 DATA 8787878787 8,77777A77777,87773777778,B7777777777,8777777778,7777777777
B,8777777778,B777777777,87777727778,7777777777,87878787878,1
1630 DATA 8888888888,8B979797978,8C979797978,87977797978,87979797778,87979A9797
8,87779797978,87979777978,879797979C8,879797979B8,8888888888,0
1640 DATA 8888888888,8777777778,8777777778,87791919778,87719111778,8779111977
8,87711191778,87791119778,8777777778,877777777A8,8888888888,0
1650 DATA 00088888000,000871A8000,00087178000,00087278000,00087378000,0008747800
0,00087178000,00087578000,00087378000,00087278000,00088888000,1
1660 DATA 8888888888,8777777778,87888788878,87888P88878,87888788878,87717M7O77
8,87888728878,87888A88878,87888788878,8C777777778,8888888888,5
1670 DATA 8888888888,89779779778,87377979798,87979397778,89797979798,8777797977
8,87779777978,87997997778,89977779978,8377A977738,8888888888,2
1680 DATA 7777777777,77777A77777,77788888777,7778N8M8777,77757773777,7776777477
7,77780 8L8777,77788888777,77777277777,7777777777,7777777777,1
1690 DATA 17777877777,73757873727,77A77877777,76737873767,77777877977,8838888858
8,77977877777,74727876757,77777297777,72747873747,77777877777,1
1700 DATA 8888888888,8L777877O8,8777777778,877D777E778,8777777778,88777A7778
8,8777777778,877C777B778,8777777778,8M7778777N8,8888888888,0
1710 DATA 88888000000,87778000000,87178800000,87777888000,88887778000,0088717880
0,00087777888,000888777B8,00000887178,0000008A778,00000088888,0
1720 DATA 8888888888,87777A77778,87651524578,87156325478,8777777778,88888N8888
8,8777777778,87352462578,87152453278,8777777778,8888888888,1
1730 DATA 88888788888,88888788888,88888C88888,88877788888,88879778888,B777777777
2,888877A7888,88888777888,88888788888,88888788888,88888188888,0
1740 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,8888888888,8777777778,87NONANMN7
8,8777777778,8888888888,0000000000,0000000000,0000000000,4
1750 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,0888888880,88777A77788,8172562472
8,88777777788,0888888880,0000000000,0000000000,0000000000,1
1760 DATA 8888888888,87777777868,87877777858,87877777848,87877777838,8787777787
8,8D877777878,8E877777878,8F877777878,8G877A77778,8888888888,0
1770 DATA A777777777,71532465257,73254621257,75526642527,73525542627,7125634522
7,73352452517,73524665257,73445625427,72565425627,7777777777,0
1780 DATA A777777777,77777977777,77N77877L77,77777877777,7777L8N7777,7988888889
7,7777N8N7777,77777877777,77L77877L77,77777977777,7777777777,4
1790 DATA 7777777777,7777777777,7777777777,777NPQML777,777MPQOL777,777QPOML77
7,777PMQLM777,777LPMPO777,77777A77777,7777777777,7777777777,1
1800 DATA 8888888888,88B77777288,88877777888,88887778888,88888988888,88888A8888
8,88888988888,88887778888,88877777888,88C77777188,8888888888,0
1810 DATA 8888888888,8B888777728,87888788888,87888788888,87887778888,8777797777
8,888877A8878,88888788878,88888778878,817777888C8,8888888888,0
1820 DATA 8888888888,87777777868,87888879858,878E3777848,87888887878,878F177787
8,87888877878,8D8G2777878,8C888887A78,8B877777778,8888888888,0
```

POPCOMMUNITY'88

POPCOM祭り 開催のお知らせ！

●開催日●
1988年8月20日～30日の間
の2日間
●開催地●
東京（1日）・大阪（1日）

WASHOY

WASHOY

パソコン雑誌の王者「POPCOM」が日ごろの読者のご愛読に感謝しつつ、創刊5周年を記念して、この夏、東京と大阪で、大々的にイベントを開催！　読者参加はまったくの自由。もちろんPOPCOM編集部のスタッフも顔を出し、ゲストもまじえて、一大アトラクションを展開する予定！　夏休みの一日、ポプコム祭りで、楽しく過ごしてみよう。

ほかにも協力ソフトハウス数社によるソフト販売コーナー、プレゼント・クイズやコンテストなど、お楽しみ企画をたくさん準備中！　もう、アッ！と驚いちゃう内容で、読者のキミたちを待ってるよ！　コレ、ホント！

予定アトラクション

以下は、まだ予定の段階で、変更の可能性もありますが、内容をチョッピリ教えちゃうと、

- ●驚異の最新CG大紹介
- ●オリジナルサウンドツール『アマデウス』によるミュージック・コンサート
- ●オリジナルRPG『サバッシュ』大発表
- ●おもしろCG教室
- ●ゲームコーナー、などなど…

夏休みの一日はポプコム祭りでフィーバーしよう。

日時、会場、内容などの具体的なことは、本誌誌上で発表していくから、お見のがしなく。お友だちにも知らせてネ。決定しだい、

NEW

ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲張りページです

POPCOMMUNITY

OPINION PLAZA

オピニオンプラザがOH、ダイヘンシーン、と、まぁ、とかく陽気がバカ暑いと、いろ〜んなことが起こるもんでして。あぁ、夏ねぇ。

イラスト／今井雅巳

読者みんなで考えてみよう

今月の議論百出！

今のRPGは本当におもしろいのか？

●問題提起
長野県岡谷市　堀川徳二

今のRPGは、企画の段階ですでにどの作品も凡作と化すべく失敗しているのではないだろうか？

つまり、どれほど、すばらしいアイデアやシナリオがあっても、とどのつまりは、容量の問題で没になる。2Mだ、4Mだとコケおどしても、せいぜいグラフィックが3年前のアニメ程度になったくらいで、ゲームのおもしろさには、何の役にも立たない。テレビ番組にたとえれば、現状のRPGは、エンエンと続く再放送を、出演者の顔ぶれを入れかえただけで再演しているだけにすぎない。しかし、それもしかたないことであり、撮影に使える機材も、予算も、製作日数にも、ドーシヨーもない一定枠があり、その枠の中で、多少、目先を変えた企画を立てるしかないのだと思う。

だからこそ、ぼくは、

〝目先にとらわれたゲームばかり、作るな！〟

と提案したい。

3年、イヤ、5年先に発売するRPGの企画も立ててほしいのです。

5年先なら、まず、容量の問題にもカタがつくはずだ。それどころか、アイデアしだいでとんでもないゲームができるだろう。

たとえば、オールパーティー性のRPG。

とにかく、ゲームに出てくるキャラクターすべてにパラメーターがあり、どんなヤツでも仲間にできるのだ。アイテムショップのオヤジから病院にいた看護婦さん、無論、敵キャラやそのボスキャラ、城の中でふんぞり返っていた王さまだって子分にできる。

そのうえで、とにかく単一方向だったマップを複合的にしてほしい。

今までのRPGは、マップといっても、そんなものあってないようなもんですよ。アッチコッチ行けるように見えて、その実、最終目的地へのルートは、1つしかない。デザイナーがあらかじめ定めたコースを、しょせん、タダのカギにすぎないアイテムを集めながら型どおり進むしかない。結局、一本道をただグニャグニャにねじ曲げてあるだけなんですネ。こういうマップもどきは、やめて、真のマップをつくってほしい。目的地へは、さまざまなルートがあり、とにかくあちこちに未知のダンジョンや、謎の大陸がある。無論、それらを全部、まわらなくとも一定のレベルがあれば、目的地へ行けるわけです。

この複合マップによって、一回、ゲームをクリアしても、別のルートをたどってみたら、今度は、別の目的が見えてきたりする。要するに、巨大なマップに複数のシナリオをブチこむわけで、こんな単純なアイデアもどきも、今のRPGでは、とても実現不可能なのです。

けれど、ぼくたちゲームのユーザーは、ここまでやってくれなきゃ納得できませんよ。

ゲームをやるユーザーの想像力がもう完全にゲームの内容を飛びこえているんですネ。

想像力というのは、無限に発達する。知能テストで見かけたような迷路上を、単色二頭身のキャラが動きまわっていた時代………。それだけでも、ぼくたちユーザーは、大喜びしていた。つまり、その当時、ユーザーのゲームに対する想像力は、そんな程度であったわけです。

ところが、今や状況は、完全に逆転している。ユーザーの想像力は、伸長する一方なのに、ソフトのほうは、ハードの限界に押しこめられて身動きがとれない。

これじゃ企画の段階で、どんなRPGもユーザーのドギモは、ぬけませんよ。

おりしも、CD-Iの登場によって、5年先に発売するRPGの企画――というのは、正しく実現可能な新しいRPGの地平だと思うのです。

無論、5年先まで、ぼくたちは、しかたなく、ドラクエⅣやⅤを性懲りもなくやっているのだと思いますが………。

「今月の議論百出!――今のRPGは本当におもしろいのか?」への読者の意見、感想をお待ちしています。意見のある方は、ニュー・ポプコミュニティ「今月の議論百出!」の係まで。寄せられた意見などは誌上でとりあげ、読者同士の意見交換の場をつくっていきます。意見や感想と同時に、問題提起もあわせて募集しますので、こちらのほうもよろしく。なお採用分には記念品を進呈します。

かえ歌コーナーなんか、あってもいいじゃないか!ってんで、石川県のウルトラNEW7さんの作ったやつはFMユーザー向けなのネ!

こんにちは、ウルトラNEW7です。今月は最近元気のないFMユーザーにカツをいれようと、かえ歌をつくってみました。FMユーザーよ、今こそ立ち上がれ! みんなでこの歌を歌おう!(だれが歌うか!)

ウルトラセブンの歌のふしで

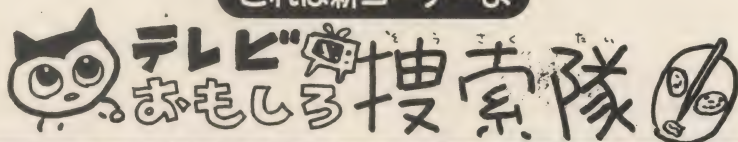
1.セブン　セブン　セブン　セブン
セブン　セブン　セブン　セブン　セブン　セブン　富士通本社がふるさとだ　FM-7
ファイター7　FM-7　セブン　セブン
進めパソコン業界を　6809でスパーク!

2.セブン　セブン　セブン　セブン　セブン
セブン　南野陽子の顔借りて　FM-7
ヒーロー7　FM-7　セブン　セブン
たおせPC-88を　F-BASICでストライク

3.セブン　セブン　セブン　セブン　セブン
セブン　ミラクルマシンのナンバーだ
FM-7　エースだ7　FM-7　セブン
セブン　守れ販売台数を　日本語カードでアタック!

というぐあいに、みんながよーく知っている歌のふしで(アイドルのヒット中の歌でもいいし、むかしなつかしい歌謡曲でもいいし、ポップスでも童謡でもいいけど)、おもしろくて、笑える歌がつくれたら、ぜひぜひニュー・ポプコミュニティへ。採用分には特製シャープペンをプレゼントしちゃうよ。えっ? ぼくはもっとシリアスで皮肉のきいた歌のほうが得意だって? もち、そういうんでもOK。ドンドン作って楽しんじゃおう。よろしく。

これは新コーナーよ

テレビおもしろ捜索隊

テレビってこんなに愉快だったの

キミも隊員になってみる?

えーと、以前、深夜のラジオ番組で、こんな番組がおもしろいとか、こんな変わった番組やってるゾ、なんて、いろいろ紹介したことがありましたねぇ。今度は、そのテレビ版をやってみようというわけ。でも、単に自分でおもしろいと思った番組を紹介するだけじゃしょーがないから、もっとわかりやすく、ココのこういうシーンが、こうアピールするとか、演じている俳優のこういうところが不思議だとか、くわしくレポートをお願いしたいのだ(もちろん、絵とかつけてもらうとわかりやすく、とてもグー)。とにかく気になる番組、とんでる番組、バカバカしい番組などなど(CMでもかまわんよ)、キミの目で愉快に解剖してくれたまえ。待ってるよーん。採用者には、隊員ナンバーと記念品を用意してあるから、今後このコーナーでいろいろ活躍してもらうことになる。なにとぞよろしく。あて先は、いわずと知れたニュー・ポプコミュニティの「テレビおもしろ捜索隊」よ。OK?

今月の2コマまんが

X68000には取っ手がある。

これだ

出前一丁

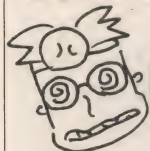
当選は佐賀県のKYON太郎くん。

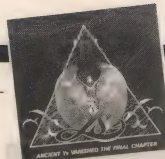
というわけで2コマまんがの傑作、自信作ができたらニュー・ポプコミュニティへよろしく。

日清さんにおこられてしまうかもしれないけど、2コマまんがをかいてみました(出前一丁は登録商標だから、まずいかな?)。初めてX68000を見たときから、この出前一丁の絵がイメージされてしょうがなかったので。みんなX68000を墓石というそう。

!!あの色とか形は、墓石を思わせる要素があるけど、やっぱり出前一丁に見立てたところに、作者のあたたかみが感じられて、好感がもてちゃうね。日清さんも、笑って許してくれると思います。KYON太郎氏には、特製シャーペンをプレゼント! みんなもたのむよ。

ポプコムの若い読者へ自己紹介

コンピュータ・ホビーに年齢はない！

佐賀県塩田町 ドクター・ソエジマ

こんにちは。ぼくは生まれたときから、どんな音にも興味をもった人間だったらしい。音楽的に美しい音はもちろんだが、ジェット機の噴射音や、F-1レースのエキゾーストノイズもゾクゾクするほど好きなのだ。
音楽は和洋を問わずポピュラーからクラシックまで広く浅く大好き。ヘタの横好きになるかもだが、学生時代にはバンドを結成してアルバイトをしたこともあるのだが…。ただ1つきらいな音が存在する。それはビロウな話だが、悪臭をともなうBu音。これだけは断然おことわりだ。
こういうぼくは、たぶんポプコム読者のなかで最も長く空気中の酸素を吸い続けている人間かもしれない。賢明な諸君はすぐ想像できるだろう。そう、昭和は昭和でも、1ケタ年代の生まれなのである。
　パソコンとミュージックのつき合いは1982年、PC-8001を手に入れて、ビープ音を何とかできないかと考え出したときに始まる。CMU-800やCMU-810を使ったローランド社のCOMPUMUSICにこったときもあったが、ハードの進歩とともに、さらにSR→MAと進歩？してしまったが、98シリーズ全盛の現在でも、88シリーズには限りない愛着をもっている（ホビーに使うには8ビットでじゅうぶんとの信念を固く守って）。
本格的にパソコン・ミュージックと仲よくなったのはポプコムに「FM音源によるパソコンシンセ入門」が掲載されたときからで、その後、強矢氏の力作や投稿作品が楽しみで、毎号愛読。長いつき合いとなっているのだ。自分勝手に適当にアレンジを試みたり、「ダ・ビンチ」を利用してタイトルをつくったり、余暇を過ごすことが最高の楽しみなのだ。
自己紹介がおくれましたね。ぼくの名前は、通称JE6AGU（電信級アマ無線技師なのだ）。九州の西端の田舎町でパソコン・ミュージックやパケット通信を楽しんでいる。よろしく。
!!コンピュータ・ホビーに年齢はない！　とおっしゃるドクター・ソエジマ氏――昭和1ケタ生まれのお医者さん。とっても若い感覚が素敵だと思いますネ。コンピュータ・ホビーでも、一般的なホビーでも、なにかの趣味に打ちこむというのは、それだけで精神的な若さの表れだと思えますが、どうですか？　中高生の諸君、最高の楽しみっていうやつをもとうじゃないか。なんちゃって…。

『イースII』サウンドってとってもセクシーね、と平野さんがいったとかいわないとか……。話題の『イースII』レコード6月21日に発売！

今月のRPG特集でもとりあげられている『イースII』。現在、オリジナルサントラ16曲他、アレンジバージョンなどが収録された「ミュージック・フロム・イース」がファンの間で好評を博しているが、6月下旬に発売が予定されている第2弾「ミュージック・フロム・イースII」では、さらに曲数を充実させるとともにアレンジバージョンまでもパワーアップ。ファンなら絶対持っていたいイースミュージックの決定版となりそうな気配だ。収録内容は、すでに、ADなどでご存じと思われるが、あの名作〝ソーサリアン〟でGMファンをうならせた難波弘之氏によるアレンジバージョンかなんと5曲も入っていることや、「うる星や

突然ですが、今井竜也、半年間の沈黙を破って今復活〜。ところで最近、「遷都論」とか「地域おこし」（雷おこしのたぐいではない）とかいうので、イナカのあたりが注目されてませんか？　そこで、このニュー・ポプコミュニティでも、その「イナカ」にスポットを当ててみよう、ということで、福島の住人であるこの今井竜也が、ひとつ新コーナーを作らせてもらいました。名づけて、「ぼくらのイナカ自慢！　イナカによくある、いかにもイナカ的な人、物、町など、そういうものすべてについて、イナカモンがひらき直って自慢してしまおう、というコーナーです。それではまず、第1弾として、私、今井竜也のイナカ自慢からいってみよー。

「ジャージ」って知ってますよね（別に知ってなくてもいい）。あの、中学生とかが学校で体育のときに着るヤツ（いわゆる運動着）。ふつう、そのジャージは学校だけで着るもんだけど、ぼくらの町はチトちがう。なんと、ジャージが男子中学生のタウンウェアになっているのだ！　町の中を歩くと、ほとんどの中学生はジャージを着てる。私服の中学生なんてめったにいないよ。もうDCブランドなんかメじゃないね。ここでは、ジャージは立派なファッションだよ。ぼくなんか、よそ行き用、ふだん着用、学校用と、3着もジャージを持ってる（ウソです）。
坊主頭に青いジャージ、そして足には、「ジャガーシグマ」（知ってるかな？）をはけば、もう素敵な中学生。あっそうそう、胸にはア

イガグリアタマに青いジャージで、ばっちし決まり。東京じゃできねーだろっ。フフフ…

クセサリーに、クラスと名前を書いたゼッケンを忘れちゃいけない。さあ、みんなもジャージで町へ飛び出そう！（東京じゃできないだろうなー）

と、まあこんな具合ですね（少しオーバーに書いたところもある）。読者の中で、「オレはイナカモンさっ！」と思ってる人がいたら、どんどんこのコーナーにお便りください。もしお便りが来ないと、ネタがない→今井竜也がネタを考えるようになる→いつものネタ切れ→コーナーがつぶれる……、という方程式が成り立ってしまうので、みなさん、ホントにお便りくださ〜〜い。
（書き終わってから、まだカッコ多用型文型が直ってないことに気づく私であった）

と、今井君が突然、おっぱじめた、この新コーナー、「ぼくらのイナカ自慢」では、みなさまからのすてきなイナカ便りを待つのである。こーんなのは東京にねぇだろう、とか、これこそイナカパワーの真ずいだ！　というのがありましたら、ためらわずに、ニュー・ポプコミュニティの「ぼくらのイナカ自慢」のコーナーへ。写真とか絵を同封してくれりゃなお大感激。バンバン紹介しちゃいます。おーっと、採用分にはポプコム特製のシャーペンを進呈しますゾ。君も今井君に続け！

つら」のラムちゃんの声でおなじみのあの平野文さんがゲストとして、歌のアレンジバージョンの1曲に参加していることなどもこのLPの大きな特徴。そのほかオリジナルの効果音もふんだんに使われているため、アルバムの曲へ自分なりにダビングしてマイ・ゲーム・ミュージックづくりもできるいわば〝至れりつくせり〟の快作にしあがっている。この『イーストII』のレコード、『ミュージック・フロム・イースII』のレコードをキング・レコードのご好意により、抽選で5名の読者にプレゼントします。希望者は、ニュー・ポプコミュニティの『イースII』レコード・プレゼント」係まで、はがきでどうぞ。締め切りは、6月末日の消印有効。

業界人間ベラ子の

ふぁっしょん講座 VOL.9

雨の日は心ときめく相合ガサなんてのもいいね

朝晴れて夕方雨ってのがチャンス

早いものでもう、6月。またジトジトのつゆの季節になった。去年も、家を出て学校へ行くまでに靴やズボン、カバンまでビショビショになったし、今年もそんなことくり返さなきゃならないのかと思うとウンザリするね。

そこで今月は、今度こそそんなことにならないようにしたいから、そこらへんの雨なんかヘッチャラ・アイテムと、どうせならそんな状況を逆に利用して、明るいつゆの生活術ってのを考えてみようと思う。

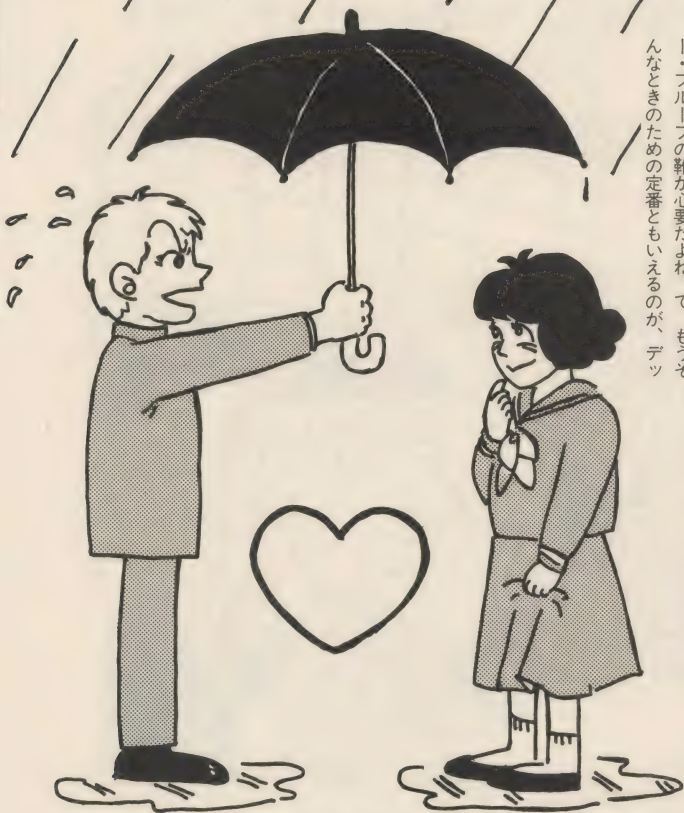
まず、雨の日の強力なアイテム（最近ではどうも、ギアともいうらしい。それにそっちのほうが主流らしいのだ）として、ウォーター・プルーフの靴が心要だよね。で、もうそんなときのための定番ともいえるのが、デッキ・シューズなんである。みんな知ってるよね。名前のとおり、これはヨットや船なんかに乗ったときにはく靴である。だから、いくらぬれても平気だし、靴底もビチャビチャなところを歩いてもすべらないようになっている。色も豊富だし、最近ではポピュラーになっているから値段も手ごろになっている。そんなこんなでおすすめなのである、これは。

お次はレインコートとバッグだな。なんでいっしょに紹介するかというと、じつはいっしょくたになっているやつだからである。

それはなにかとたずねたら～ベンベンあら、ウィンドブレーカー内蔵のバッグ、内蔵のバッグ、なのだ（一部歌って読んでください ね）。形は後ろで背負う防水ビニール製のリュックで、ふだんはウィンドブレーカーはバッグの中に収納されていて、雨が降ったり激しくなったりしたら、スルスルッと出して着るのだ。ウィンドブレーカーはフードつきだからカサなんかいらない。だから、このバッグとデッキ・シューズの2つさえ持ってれば雨の日はほとんど無敵キャラだね。ちなみに、このバッグのほうは6800円で、原宿のビームスで買うことができる。靴のほうは適当に自分が気に入ったのを買いなね。

で、雨の日の明るい生活術ってのを考えてみたいのだが、どうやったら明るくなるかってえと、雨をきっかけにして、気になっていたあのコに声をかけてお近づきになっちゃえば明るくなるワケじゃん。それでもって、もっと近づいて友だち以上のものになれたらもっとハッピー。ブルーだった雨の日がバラ色の雨の日になっちゃうわけよ。そうなるにはだな、行動を起こさなきゃいけない。どういう行動かというと、とにかく朝、雨が降っていようがいまいが学校にカサを持っていって（置きガサしてもいい）、下校時に雨が降ったら、すかさずスーパーマンのように目当ての彼女のところに飛んでいって、カサをすすめる。で、最初っから相合ガサなんかしようなんてずうずうしい考えは起こさないで、渡すだけ渡して帰ってくる。そのとき、わざとズブぬれになって帰ると効果的だ。ウソダー、そんなんでいいのかよ、って思うだろうけど、けっこう女の子なんてこういうのを待っているんだよ。ベラ子なんて学生のころ、こういった男のコを待っていたのに、誰も来てくれなかったけどね。渡しちゃえばこっちのもんで、帰しに来てくれるだろうし、必ず「ありがとう」って、あいさつしてくれるハズ。これけっこう続けるとバッチリいくと思うよ。

でもね、注意しとくけど、絶対にヘンなうすよごれたカサだけはヤメてよね、穴があいてたり、モロ男モンのカサで真っ黒だったりするのは。気持ち悪がられて捨てられちゃうよ。だから、バーバリーのカサとかイッセイミヤケとかケンゾーとか高そうで、これは返さなきゃって思わせるものが大事。

いっとくけど、失敗しても責任は負わない。

いったいこれはナンなんだ!

ミステリーゾーン研究会

by 網島理友

新連載だぜ! ヨロシク

第1回 怪奇カミナリ風呂の謎!?

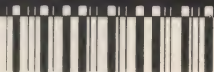
あなたの街や村で見つけたミステリーゾーン——魔境、秘境、不思議、疑問、変なもの、"いったいこれはナンなんだ"と日ごろから気になってしかたがないものやことや場所などを、"路上観察学"の大家、網島教授が調査にのり出し、その謎を解き明かします!

ILLUSTRATION／加藤裕将

ある深夜のこと、ボクはボケーッとしながらテレビを見ていた。テレビの画面には、テレビ局側の「深夜だから、まーいいや」という投げやりな態度が見え見えの、おもしろくもなんともない古い映画が映し出されていた。そして、その映画の合間には「お金かけてません」、「手ぬいてます」といった感じのテレビCMが流されている。

深夜のテレビというのは、ま、いってみれば全体的に投げやりを放映しているわけで、そうなると、やはり見ているほうも投げやりになるわけで、横にゴロンところがって、鼻クソなどをホジホジしたりして見ることになる。

で、その日もボクは鼻クソホジホジこそやってなかったが、やはり横にゴロンところがって投げやりな態度だけは保持し、テレビを見ていたわけである。頭の中は「オレ、何も考えてないかんね」という空白の状況であった。

しかし、あるCMがテレビ画面に映ったとき、ボクの脳細胞に、「?」というマークが点灯したのである。つまり「いったいナンなんだろう」という疑問符が、頭に浮かんだのである。そして、やにわに起き上がり、ボクは腕を組み「ウーン」と考えこんでしまったのである。

これがホテル前にデーンと構えるドハデな看板。CMでおなじみ「世界のショー」が一番の売りだね。写真は真夜中、ひなびた温泉街の中でサンゼンと輝く様子を撮影したもの。それにしてもスゴイ…。

ボクを考えこませてしまったCM。それは知っている人もいるかもしれないが、あの「ホテル聚楽」の「カミナリ風呂」のCMであった。そのCMは簡単なCMで、テレビの画面にホテルの写真らしきものを映し出し、「ホテル聚楽、飯坂温泉、カミナリ風呂」と、これだけいうと、何の説明もなしに終わってしまったのである。

このとき、ボクが「いったいナンだろう」と思ったのは、もちろんその「カミナリ風呂」についてであった。いきなり「カミナリ風呂」といわれても、そのスタイルおよび構造について明確に想像できる人は少ないはずだ。

たとえば「ジャングル風呂」とか「パノラマ風呂」とかだったら「ま、だいたいこんなモンだろう」という想像はつく。「ジャングル風呂」だったら「風呂の中とか周囲にジャングルのように木が植えられているのだろう」というぐらいの推理は働くし、「パノラマ風呂」の場合でも「ホテルの見晴らしのいいところに風呂があって、風景がよく見えるんだなー」という想像もできる。ところが「カミナリ風呂」について「コレはこうこう、こういうものである」と推理し、自信をもって断言できる人は、そんなにいないはずである。

それ以来ボクは「ホテル聚楽」の「カミナリ風呂」のことが気になってしょうがなくなってしまったのである。そして、ことあるごとにいろいろな友人に「いったいナンだろう」と、疑問を投げかけたのであった。

すると、人それぞれいろいろな考え方があるもんで、「カミナリ風呂」の構造およびスタイルについて、いろいろな説が出てきたのである。以下、その説のいくつかを紹介してみたいと思う。

「カミナリ風呂電気説」……カミナリは電気と密接な関係があることから生まれた説で、風呂の中に電流が流れているというもの。「感電したらどーなるんだ！」という意見もあったが、ある友人は「低い電流だったらだいじょうぶだよ」といって、「電気がピリピリきて肩や腰の凝りによさそうだ」と解説を加えてくれた。

「カミナリ風呂トラのパンツ説」……風呂に入るときにカミナリさまがはいているトラ縞パンツをはいて入るという説。「ホテル聚楽」なら十分にやりそうだ、という強い意見もあったが、はたして風呂にパンツをつけて入って、きちっと体を洗えるものか？　という疑問もある。

「カミナリ風呂ただの絵説」……風呂のカベに、ただカミナリの絵がかいてあるだけという説。こういう観光ホテルには、ありがちとは思うが、もし、こんなつまらないことであんな宣伝をやって、ボクをここまで考えこませているとしたら、許せないという気もする。

「カミナリ風呂オブジェ説」……風呂オケが雲かなんかの形をしていて、その中にカミナリさまの石像かなんかが、オブジェみたいに立っているという説。ボクはかつて、某温泉で、風呂のワキにミロのビーナスの石像が立っている「ビーナス風呂」というのに入ったことがある。だから、ありえないことではないと思われた。

「カミナリ風呂音響効果説」……何かを使って音を出している。たとえば風呂の中にスピーカーがあって「ゴロゴロ」という音を出しているという説。音楽が水の中に入ると聞こえるプールもあるので、あながち考えられないことではない。

「カミナリ風呂ボーリング場説」……これは前の音響効果説の発展型ともいえる説で、風呂場のとなりとか上の階にボーリング場があって、いつもゴロゴロいっているという説。着想はいいのだが、これではあまりに安易すぎる。

と、まあ、こんなふうにいろいろと「カミナリ風呂」の構造およびスタイルについて、十人十色の意見が出てきたのである。そして、ほとんど推理ゲームといった感じで、ボクの周囲では「ホテル聚楽」の「カミナリ風呂」の謎について、みんなが考えこんでしまったのである。そして、なかには考えすぎて、夜もねむれないなどというヤツも出てきたのである。そして、そういうヤツの人数はどんどんふえていくのであった。つまり、ボクのま

これが、目的地"カミナリ風呂"へと通じるスペイン階段。ナニがスペインだ!?

わりは「ホテル聚楽」の「カミナリ風呂」についての謎で、むちゃくちゃにもりあがってしまったのであった。

こうなると「ぜひとも真相を究明するべきだ」という声も上がってくる。ポプコム編集部の渡辺哲也君もその一人で、「真相究明に立ち上がりましょう」と、ボクをけしかけるのであった。

で、ついにボクは立ち上がってしまったのである。そして渡辺君と2人で「ホテル聚楽のカミナリ風呂とはいったいナンなのか真相究明委員会」というのを設置し、飯坂温泉まで出かけていくことになったのである。渡辺君は「アドベンチャーゲームの謎解きと同じで、興奮するなー」などといいつつ「ホテル聚楽」に予約を入れるための電話をかけるのであった。

そして翌日、ボクと渡辺君の2名は、上野駅から東北新幹線に乗りこみ、一路、飯坂温泉をめざして旅立ったのであった。東北新幹線を福島で降り、福島交通の飯坂温泉行きの電車に乗り、われわれは目的地に到着した。

われわれをいきなり待ちかまえていたのが、地球の上を「世界のショー」という文字がまわっていて、そのワキで赤いドレスの踊り子がバンザイしている、バカでっかい「ホテル聚楽」の看板であった。そのドハデさに、思わず立ちつくしてしまう。何か、いやな予感すらする2人であった。

そしてホテルの建物に到着し、ガラスのドアをあけて中に入ったとたん、いきなり目の前に何十人ものオネーサンが立っていて、いっせいに「いらっしゃいませ」というのであった。思わずたじろぐ2人。その「いらっしゃいませ」というかけ声はあまりに元気すぎてほとんど客をおどろかしているとしか思えない。ボクなんぞは2〜3歩後退し、転びそうになったほどである。

いきなりビックリさせられた2人は、なんとか体勢を立て直し、フロントまでたどり着き、チェックインを行った。そして、われわれにいきなりの「いらっしゃいませ」攻撃をかけてきたオネーサンのなかの一人に案内されて、部屋に到着したのであった。

部屋に入り荷物を整理したところで、さっそく「カミナリ風呂」探検に出かけることにした。ボクはシャンプーとリンスを持って部屋を出た。「カミナリ風呂」の位置は、部屋に置いてあるパンフレットを見て、「だいたいあのへん」という目安がついていた。ホテルの端のほうにある「スペイン階段」という階段を2階下へ下りていくと、風呂はあるはずであった。

「スペイン階段」は、何か、おしゃれなのかどうなのか、よくわからない壁画がかいてあって、踊り場にオロナミンCの自動販売機が置いてあるという不思議な階段であった。そしてこの階段を1階分下りたところで、渡辺君とボクの口から同時に「アッ」という声があがり、2人とも呆然とその場に立ちつくしてしまったのである。なんと、目の前にあったのはボーリング場だったのである。どうやら位置関係からすると、このボーリング場の下に「カミナリ風呂」があることになる。

なんと「カミナリ風呂」の真相は、ボーリング場だったようである。ボクと渡辺君は2人で「ウーン」とうなってしまった。まさにみごとな肩すかしであった。

しばらくその場に立ちつくしていた2人であるが、「とりあえずココまで来たのだから」ということで、風呂に入っていこうということになった。

「カミナリ風呂」の入り口には、「みなさまおヘソにご用心ください」、「雷さまは午後10時以降おやすみになります」なんていう文字も見える。確かに上のボーリング場の営業時間も、10時までであった。

脱衣所で服を脱ぎ、風呂場に入る。浴槽は3つあり、わりと広い風呂場であった。ボクは洗い場にシャンプーとリンスを置き、オケとイスを設置し、これからしばらく使うわが陣地の設営にかかった。そして、まず髪を洗ってから体を洗い、浴槽に入ることにした。

浴槽に入り手足をのばす。これが「カミナリ風呂」かと思いつつ、耳をすますと、確かにわずかだが、上のボーリング場から、「ゴロゴロ」という音が聞こえてくる。「ま、観光地の名物なんて、こんなもんだろうな」と思う。そして「でも風呂は気持ちいいナー」と思っていたら、しばらくして、5人のお客が入ってきたのである。見ると、なんと全員が入れズミをした人たちであった。

思わずとなりの浴槽に入っている渡辺君と顔を見合わせる。すると、そのうちの1人がいきなり、ボクがさっき設営したばかりのわが陣地にドカッとすわり、体を洗い始めたのである。そして、あろうことか、ボクのシャンプーとリンスを手にとり「オウ、ちゃんとシャンプーもリンスもあるぞ」と、仲間に声をかけ、使い始めたのである。そしてボクのシャンプーとリンスは仲間に順番に手わたされた。「ボクのシャンプーとリンスが蹂躙されている」。ボクは文句をいうわけもいかず、浴槽の中でオロオロするばかりであった。

するとそのとき、風呂場全体が、やにわに暗くなったのである。「何ごとか」と思っていると、いきなり「ゴロゴロ」というボーリングの音とはちがう、スピーカーを

かみなり風呂のご案内

入浴のご注意

稲妻が走り、豪快な〈かみなり〉を呼ぶ！そして豪雨を呼ぶ！ 手で耳をおおい目を防ぎ あわててお ヘソをかくすのも結構ですが、どうぞすべらぬように気をつけて下さい。若者には痛烈な豪快さを！ お年寄りには若返りをお約束するかみなり風呂をごゆっくりお楽しみ下さい。

●かみなり風呂

大浴場
1. レリーフ「平和の木」
2. ステンドグラス
3. うず巻あわ風呂
4. サウナ風呂
5. 水風呂
6. 滝の湯「打たせの湯」

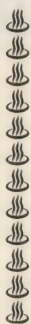
ご婦人浴場

雷さまはおヘソにご用心下さい　雷さまは午後10時以降お寝みになります

カミナリさまは午後10時以降はおやすみになるって書いてある。階上のボーリング場が10時に終わりだからね。だれもボーリングしてないときはやっぱり従業員の人が投げたりしてるのかな？

カミナリマークだよ。調査隊はこれを“カミナリ一族の紋章”と呼ぶ。

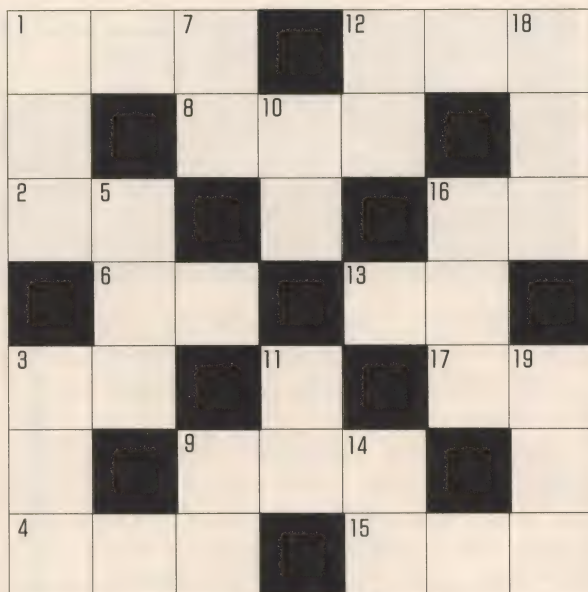
通した大きい音がして、窓の外とか風呂場の柱にかくしてあったストロボライトらしきものがピカピカと光りだし、窓の周辺からはシャワーのような水が大量に噴き出したのである。

入れズミの人たちも、ボクも渡辺君も、風呂場にいる全員が「ナンダ、ナンダ」と一瞬総立ちになった。なんと、「カミナリ風呂」の本当の姿はコレだったのである。おそらく、ボーリング場が上にあるために考えついた「カミナリ風呂」なんだろうけれど、やはりホテル側も「それだけでは……」と思ったのであろう。ちゃんとこういう設備をつくり、「カミナリ風呂」の形を整えていたのであった。何か数年前のディスコのような雰囲気である。ボクは、なんとなくうれしくなって、渡辺君と2人で「スゲー、スゲー」といっていると、少ししてすぐにイベントは終了してしまった。その時間はわずか1分くらいのものであった。

ボクと渡辺君は、どんでんがえしの推理ゲームを終わったような気分で風呂を出た。そして服を着て、ボクはおそるおそる回収したカラッポになったリンスとシャンプーの容器を持って部屋に帰ったのであった。

ミステリーゾーン研究論文大募集！

日本全国100万人のポプコム読者のみなさん。わが網島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、“いったいこれはナンなんだ”的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だから、みなさんのおらが村や町にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報をドシドシと送ってほしいのです。タイトルは“ボクだけが知ってるミステリーゾーン情報”として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに下記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを“研究論文”と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった研究論文を送ってくれた人には、ミステリーゾーン研究生オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社　月刊ポプコム編集部ミステリーゾーン研究会係（くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、職業、好きなアイドル、恋人の有無、お姉さんや妹の有無、人生の目標etc忘れずに書いてネ）

やっぱりパズルね…
神保町パズル倶楽部

かたつむりとあじさいのお友だち、梅雨の季節。なかなか外へは遊びには行けない。そんな空を見上げながら、今月は「クロス」2題。数字とことばに、思いっきりたわむれてみようね。

マックロの ミ

今月のできたてオリジナルパズルは、「マックロ」こと「マスマティックス・クロス」。要するに、ことばのかわりに、数字を使っちゃうというクロスである。タテとヨコのカギからピンとくる数字を、マス目にピピッと入れていけば、ほーらできた（かな?）。

ルール

① 白マス2つ続きには2ケタ、3マスなら3ケタの数字を入れます。〈例〉16なら[1][6]、283なら[2][8][3]と入る。

② 最上位のケタに0（ゼロ）は入りません。

高橋さん、鳥山君、重野君、安達君、北条君の5人にフロッピーディスクを持ってる?ときいたら、みんなたくさん持っていておどろいた。さて、5人はそれぞれ何枚持っているのでしょう?

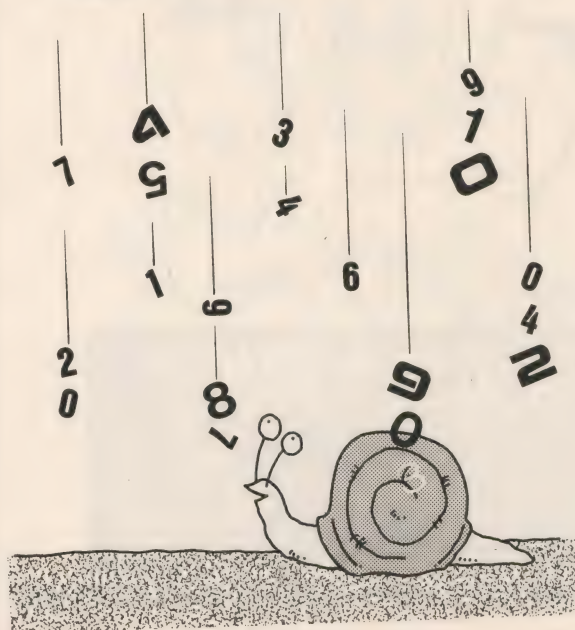
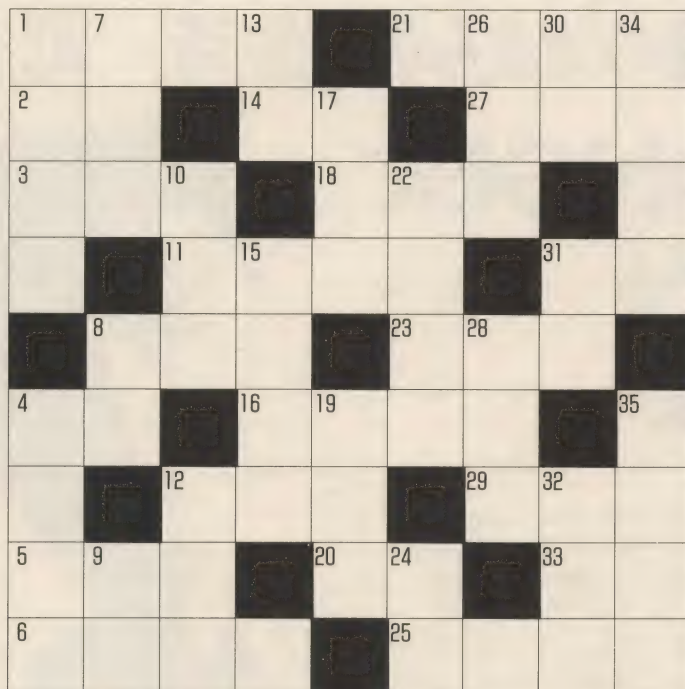
ヨコのカギ

1 安達君の(持っているフロッピーディスクの数、という意味。以下も同じ) 3倍
2 鳥山君＋北条君
3 鳥山君＋重野君
4 北条君の8倍
6 鳥山君の5倍
8 重野君の6倍
9 安達君の8倍
12 北条君の7倍
13 安達君ー鳥山君
15 高橋さん＋安達君
16 高橋さんー安達君
17 高橋さんー重野君

タテのカギ

1 高橋さん＋北条君
3 高橋さんの5倍
5 高橋さんの7倍
7 鳥山君の持ってる数
9 重野君の持ってる数
10 北条君ー重野君
11 鳥山君の9倍
12 高橋さんー鳥山君
14 重野君＋安達君
16 鳥山君×重野君
18 安達君の4倍
19 重野君の8倍

梅雨のあいまのクロス

例によって、懸賞つきクロスワードです。今月は、ナナメに（?）せまります。で、答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で5名の方に、ステキなプレゼントを進呈。締め切りは6月末日。

問題　クロスを解いたら、四隅からナナメに読んでください。そのことばから連想される行事はさて何でしょう?

1	7		13	■	21	26	30	34
2		■	14	17	■	27		
3		10	■	18	22		■	
	■	11	15			■	31	
■	8			■	23	28		■
4		■	16	19			■	35
	■	12			■	29	32	
5	9		■	20	24	■	33	
6				■	25			

ヨコのカギ

1　同じ字だけど——の友、とはいわないね
2　中国最古の王朝
3　お行儀よくすわっている星?
4　きのうのあさって
5　分別とペアになることが多い
6　「ムショ帰りなんだゴム紐買ってくれい」というタイプは最近見かけない
8　ボクサーはたいていこれだが、レスラーはいろいろですね
11　日本では日本のこと
12　アー!　先生の——!
14　ノブがついてます
16　結膜炎も治してくれます
18　おにぎりの中身は、鮭?　梅干し?　それとも?
20　海のざぶとん
21　不意討ち
23　お使いに行ったりするともらえるお金
25　使います。減ります
27　海の家のカーテン
29　古墳やピラミッドのあるところ
31　馬の、犬の、人の
33　武士のサラリーの単位

タテのカギ

1　積もり積もった縦横高さ
4　これが出ると養殖魚は全滅
7　その道の……とくれば
8　フロン・プロパン・メタン
9　貯金のはうれしいけど、借金のはイヤ
10　あんまり高いとうれしくない
12　トラじゃないよ。山ネコでもないよ
13　フランス・出・ガラス
15　社長の命令はこうはいいません
17　塩かけちゃダメー
19　飼い葉はちがいます。ミミズはこれです
22　明日キャンプ、食料の——に
24　かたいよ
26　8月はちがいます
28　白色レグホンのお友だち。少し小さいの
30　油をむずかしくいってみました
31　ギャンブルは腕と運と——
32　錯誤とペアになることが多い
34　ナルトといえば……ラーメンじゃありませんよ
35　コロッケもイワシもニンジンも家計簿につけるときはみんな——

ニコリからのお知らせ

いよいよパズル通信「ニコリ」22号・なつ分の製作がピークを迎え、7月1日発売が軽く実現しそうであります（ホントかいな?）。みんな、えんぴつ削って待っててください。
ところで、先月お知らせした「NG4」は、ずいぶんおくれてしまいましたが（←ソフト会社の言い訳と同じですね）、……できました。いま、本屋さんの片隅に分厚い顔をしてならんでいます。ぜひ、お手もとに!

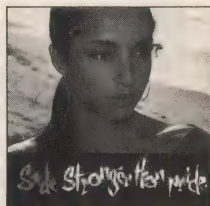
J.D.加藤の『とまらない生活』 VOL.10

STRONGER THAN PRIDE

久しぶりに出たシャーデーのニューアルバムのタイトルである。「あなたを許せない。でも、まだあなたを本当に、本当に愛してる」といった、ありきたりといえば、これほどありきたりな歌詞もないというものであるが、この「愛はプライドよりも強い」(Love is stronger than Pride)の一句で、けっこう引き締まる。なんとなく、心うたれてしまうのである。恋愛感情というのは、現代において、自己をまともに保つうえでの、数少ない落とし穴なのである。長嘆息!

今月、スピーカーケーブルを1m2500円というえらく高いのととりかえてみた。ちと浪費ではあったが、見合うものが返ってきた。その前に買ったヤマハのNS-1 Classicとの相性もよく、じつに深みがあって、澄んだ、それでいてとげとげしさのない音になってくれた。ケーブル1本で、これほど音が変わるとは。しかも、ただ、より明瞭になるというのではなくて、ちょっと暗めの音の味つけすらしてくれるとは、これまで雑誌(オーディオ雑誌だよ)などでしばしば読んでいたことだが、みずから体験してみると、感慨ひとしおである。

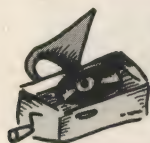
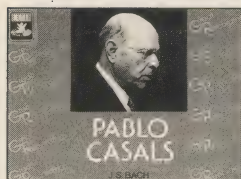
CD　**CDも2500円時代に。やったぜいっ!**

シャーデー、ぐっと大人に!

Sade
Stronger than Pride
エピック・ソニー2,500円

このページ、このレコードをききながら書いてる。なんだかプロデューサーが変わったとかなんとかで、音づくりも多少変わってきていて、以前のなんだかうっとうしくなるような緻密なものから、わりとカサカサっていうか、まばらっぽい音が、自然でいい。こういう音のほうが、飽きがこなくていいのではないかと思う。そして、シャーデーのベルベットのような声が引き立っている。一聴して、これ最高!というほどのものではないが、愛聴盤になりそうな気がする。どの曲も、よくできている。

レトロ一本槍ッ!

Everything
But the girl
Idlewild
VAP 3,200円

ひさびさのE.B.T.G.である。今回のジャケットは、写真でわかるかなー、とも思うが、色のあせかかった、露出の悪い(お手軽カメラで撮った)新婚旅行っぽい写真。なかなか、いい雰囲気である。音のほうは、1、2枚目の路線にもどって(3作目はやはり不評だったようである)、けっこうきかせる。もう、こうなると、新しいジャンル、という感じで、これはこれで、なくてはならぬもの、という感じもする。少なくとも、J.D.の生活にはなくてはならないもの、といえる。一度、きいてみてちょっ!

特集 SPレコードの音をCDできくと……。

無伴奏チェロ組曲（全曲）東芝EMI 2枚組 6,000円

パブロ・カザルス／バッハ

最近、40年代、50年代の名演奏家のレコードが、デジタルリマスターとか、ノンノイズシステムとか、それぞれ趣向をこらして、再発、というかCD化されていて、うれしいかぎりである。もともと、名演奏というのは、そうたくさんあるものじゃなくて、だから、最新録音のものばかりきいてりゃいいってもんじゃないっていうのはある。たとえば、このカザルス。これまで、3種類ぐらいの演奏をきいているが、このカザルスのがいちばん好きだ。レコードで持っていたのだが、CD化されてすぐに飛びついてしまった。レコードショップでも、品切れが相次いで、最近のクラシック音楽のCDではめずらしく売れたようである。みんな、心を落ち着かせたがっているのだな、と思った。変な刺激がなく、深みを感じさせるカザルスのチェロはまさに、バッハのこの作品を過不足なく、緻密に彫りあげていて、名盤中の名盤といえるものだ。録音は、1936年から39年まで。とても、半世紀も前のものとは思えない、生き生きとした音である。この曲は、まさにカザルスが「発見」した、といってもいいもので、それだけにこれこそがオリジナル、といえる作品。

一方の、ハイフェッツは、1901年生まれのポーランドのバイオリニスト。去年の12月11日に他界した人である。10代前半から第一線で活躍していたという天才で、トスカニーニが「最高のバイオリニスト」と称賛したという話はあまりにも有名である。その彼が、50歳のとき、1952年という最も脂ののりきっていたころの演奏。曲も、バッハの無伴奏ソナタとパルティータ全曲、と最高の組み合わせ。じつに、バッハというのは、音楽のすべての要素が入っているというか、まさにこれ単独で立っている、というか。おもしろいことに、このハイフェッツが演奏している無伴奏バイオリンも、カザルスのチェロも、バッハの30代、ケーテンにいたころの作品で、当然一脈通じるものがあるが、チェロはチェロらしく、バイオリンはバイオリンらしく、というか、それぞれの楽器そのもののもつ音楽を極限まで引き出した作品。それを完璧に解釈しつくしている、という点で、これら2作品のCDは貴重なのである。とかなんとか、むずかしく考えなくても、これらは一聴、耳に親しく訴えてきて、二度と忘れられないものになるにちがいない。まさに、人類の宝といえる。

無伴奏ヴァイオリンのためのソナタとパルティータ(全曲) RCA 2枚組 5,000円

ハイフェッツ／バッハ

『わたしの好きなレコード』ドナルド・キーン著 中矢一義訳 中公文庫 340円

ドナルド・キーンは、アメリカ人で、日本文学研究家。これは、そのキーンのレコードとのつき合いを書き記したもので、子どものころの蓄音機から、大学時代のオペラ狂い。クラシック音楽を食べて生きているような人で、とても趣味などとはいえない。メンデルスゾーンはいなくてもいいとか、かなり独断もあるが、音楽に対する思い入れ、という点では、異常なほど。過去の名演、名盤ガイドとして読める。楽しい本だ。

BOOKS いつも、何かを追いもとめて・・・・

『高丘親王航海記』澁澤龍彦著 文藝春秋社 1,800円

平城上皇の子高丘親王は20歳を過ぎ出家。ひたすら天竺（インドの古称）にあこがれ続け、63歳のときについに天竺に向けて旅立つ。だが当時の船旅は無事に目的地にたどり着くのは至難の業。あちこちを遍歴するのだが、この本はそれをたくみに幻想小説として仕立ててある。ジュゴンや下半身が鳥の女、夢を食い続けるバク、そのほかさまざまな奇妙な生物や人々。各誌で絶賛されている作者の遺作だが、確かにおもしろい。絶対おすすめ。

『オールド・シャンハイ暗黒街の帝王』パンリン著 毛里和子、毛里興三郎訳 東方書店 1,500円

1950年代の上海。「魔都」とも「冒険者たちの楽園」とも呼ばれていたところだ。麻薬、革命、犯罪がうずまいていた異様な空間。麻薬王、杜月笙（ドゥーユエション）の活躍していた場所。もう、あんな空間って存在しえないだろうなって思わせる。これは、ギャングのボス、その杜月笙の生涯を描いたノンフィクションふう読みもの。若くして上海に出てきた、杜の秘密結社への参加から、死までをテンポのあるタッチで描いている。

『スリランカから世界を眺めて』アーサー・C・クラーク著 小隅黎訳 ハヤカワ文庫 540円

いうまでもなく、A・C・クラークは世界的SF作家。その彼の宇宙への興味というのは、何か根元的なもので、読む者はある部分までは理解できても、とても完全に理解できるものではない。セイロンに住み、小説を書き、そして宇宙はるか心を飛ばす老人の知性は、なんともいえず柔軟で、「それで」とついひざをのりだしたくなるような語り口からは宇宙へのロマンというか、はるかに広がる光景を思わないわけにはいかない。

CLUB 紹介

★「すらい・ふぉっくす」では、PC-8801R/Hシリーズのユーザーを募集中です。主な活動内容は、業界の裏情報を満載している50ページの会報の発行などです。60円切手同封で連絡してください。
〒030 青森県青森市浪打1-16-12
井畑康明（18歳）

★「PCギャオス」では、PC-8800シリーズのユーザーでゲーム大好きっ子なら年齢、性別は問いません。活動は、ソフトの情報交換や会報を発行し、RPG、AVGで悩むユーザーを助けたりします。
入会金、会費は無料なので、今すぐ60円切手同封で連絡を。
〒963 福島県郡山市安積4-290 パーク西宿D201 澤幡卓二（21歳）

★「T.M88」では、PC-8801SRシリーズのユーザーを募集しています。活動内容は、月1回の会誌の発行などです。
くわしくは、60円切手同封で。案内書を送ります。
〒250 神奈川県小田原市扇町5-14-12-149
大谷 真（15歳）

★現在、X68000、X1のユーザーを対象にゲームの情報交換、FM音源などの会誌を発行している「N・F・T」を知っていますか？ 知らない人や、入会希望の方は60円切手同封でN・F・Tまで送ってください。会費は月300円です。
〒758 山口県萩市玉江一区の2
田原 孝（16歳）

★「E.C.C.U.・ZIP-X1」ではX1ユーザーを募集しています。くわしくは60円切手4枚同封で下記まで連絡を。
〒037-03 青森県北津軽郡中里町豊島豊本41 工藤 陵（16歳）

★「MANIAC」では、MSX、MSX_2のユーザーを募集しています。入会金不用、会員23名で会誌発行など幅広い活動を行っています。RPGの、製作も行っています。くわしくは〒で。
〒760 香川県高松市木太町8区1434-28
片山やすあき（13歳）

★「GEM」会員募集中！ PC88シリーズのユーザーを常時募集しています。主な活動は、会誌発行とソフトの情報交換です。今は会員が少ないので入会すると、なにかと有利です。一度、60円切手を同封してご連絡を。
〒646 和歌山県田辺市新庄町1937-4
武田享光

★「A.V.C」では、FM77AVシリーズのユーザーを募集中。活動内容は会誌の発行、ソフトの情報交換などです。入会希望の人は60円切手2枚を同封して下記まで送ってください。
〒865 熊本県玉名市築地188-3
高田隆規（17歳）

★「FMTIME」では現在、会員を募集しています。対象はFM-7/77/AVユーザーで、活動内容は月1回の会誌の発行、情報交換などです。そのほかにもゲーム、音楽、CG、etc……何でもやります。入会、案内書希望の人は、60円切手同封のうえ連絡してください。
〒990 山形県山形市西田1-15-11
高島 渉（18歳）

★「クラブX1」では、X1ユーザーを大募集中です。活動内容は、ソフトの情報交換などが中心です。ほかのクラブとの交遊もあり、会員は70人です。くわしくは、60円切手同封で下記へ。
〒648 和歌山県橋本市賢堂81-2
宮本 明（16歳）

☆クラブ活動レポート募集中！ ニューポプコミュニティ「クラブ・レポート」係へ

市場

売ります

⊠X1turboIII(完動、マニュアルあり、少々キズあり)＋付属品＋ソフト＋ジョイカードを8～9万円で。連絡はW〒で。
〒689-24 鳥取県東伯町八橋1533 橋本克己

⊠PC-8801mkII SRモデル30＋PC-KD552＋GP-500M＋ジョイスティック＋そのほかを11万円で。すべて箱、マニュアルあり。W〒で。
〒970 福島県いわき市平下平窪2-7-1
小野浩文

⊠PC-8801用のサウンドボード（PC-8801-11）＋箱＋説明書を1万円ぐらいで。高く買ってくれた人にはPSG音源ボード（GSX-8800）をつけます。W〒で。
〒512 三重県四日市市平津新町260-627
坂下俊介

⊠HB-F1II（MSX_2）＋ソフト2本＋関連図書を2～3万円で。箱、付属品すべてあり。連絡はW〒で。
〒391-02 長野県茅野市中大塩10-18
山岡博行

⊠ポプコム創刊号（83年5月号）から86年4月までを1冊300円＋送料で。W〒で。
〒390 長野県松本市横田155-2 北原浩一

⊠FM77AV20-2(新同、説明書、箱あり)＋ジョイスティック＋ソフト＋ファミコンを7万円以上で。W〒で。

パズルの答えです

いつもいつも新鮮な「パズル倶楽部」の答えのコーナー。産地直送

5人のゲームファン（6月号）

ニューフェイスの推理パズル。マトリックスは、うまく使えたかな？

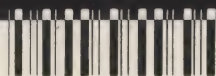
A	横山	PC-8801	5本
B	岩本	FM77AV	10本
C	小川	MSX_2	6本
D	森下	X1	3本
E	菊川	PC-9801	8本

クロスワード（6月号）

懸賞問題の答えは、「しょう」が6、「だい」が5で、「しょう」の勝ち！

1シ	7ヨ	9ウ	12シ	ヨ	■	21ダ	イ	26ダ
2ヨ	ウ	ジ	ヨ	■	18ク	シ	■	イ
3ウ	キ	■	13ウ	15ダ	ツ	■	24タ	コ
ワ	■	10ツ	ド	イ	■	22シ	イ	ン
■	8シ	ヨ	ウ	ギ	19ダ	オ	シ	■
4ハ	マ	キ	■	16イ	イ	ン	■	27オ
5ナ	ツ	■	14チ	ン	ミ	■	25イ	シ
フ	■	11ハ	チ	■	20ヨ	23ウ	シ	ヨ
6ダ	イ	ス	■	17オ	ウ	シ	ヨ	ウ

読者の原稿大募集!!

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からのお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートなどどんなものでもOK。ジャンルは問いません。イラスト、写真なども大歓迎です。採用分には記念品をさしあげます（クラブ紹介欄、市場欄のものは除く）。なお手紙やはがきには住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに書いてください。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 株新企画社ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ」係。どうぞ、よろしく。

〒851-21　長崎県西彼杵郡時津町元村郷426-2　高田幸治

◇FS-A1（MSX2。箱、マニュアルあり）＋ソフト２本＋付属品＋関連図書を３万円で。W〒で。

〒669-38　兵庫県氷上郡青垣町大名草358-3　塩見嘉之

買います

◆X1用ディスプレイCZ-811DRかCU-14GB・Eを２万～２万５千円で。完動なら多少の傷、よごれ可。W〒で。

〒947　福島県いわき市錦町作鞍96-3　河治 学

◆PC-8801/mkII/SR用のサウンドボードII（PC-8801-23）を説明書と付属品つきで、適価で買います。完動なら傷、よごれ可。希望価格を書いてW〒で。

〒581　大阪府八尾市黒谷507　眞鍋智成

◆PC-8801FH/30＋カラーディスプレイ＋ソフトを10～12万円（＋サウンドボードIIつきなら15万円）で。マニュアル、付属品をつけて。完動なら多少の傷、よごれ可。W〒で。

〒084　北海道釧路市鳥取北3-6-6　小岩孝浩

◆MSX2（ディスクドライブつき）を３万５000円で。完動なら多少の傷、よごれ可。説明書、付属品をつけてください。W〒で。

〒376-06　群馬県桐生市梅田町4-748　石島 裕

交換します

◉私のMSX（32Kバイト）＋SONYデータレコーダー＋ケーブル＋ソフト３本（すべて箱、マニュアルあり）を貴方のFM77AV用ビデオデジタイズカードか日本語カードか音声合成カードのいずれかとトレードしてください。もちろん箱、付属品つき希望。W〒で連絡を。

〒028-05　岩手県遠野市中央通り10-1　阿部 豪

◉当方、X1turboZ＋CZ-8PC1＋ファミコン＋ベーシック＋ディスク＋ソフト36本。
　貴方、PC-9801M2以上の98シリーズ（PC-286シリーズ可）。W〒で。

〒229　神奈川県相模原市光が丘3-6-27-5　須永直仁

◉当方、X1Gモデル30＋FM-7＋ディスプレイ＋データレコーダー＋PCエンジン＋ソフト＋付属品。
　貴方、PC-8801mkIISRシリーズ（TR以外）＋ディスプレイ＋付属品＋ソフト。

〒992-04　山形県南陽市宮内久保2264-11　高橋信彦

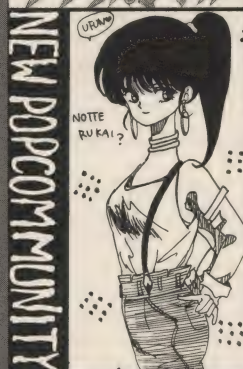
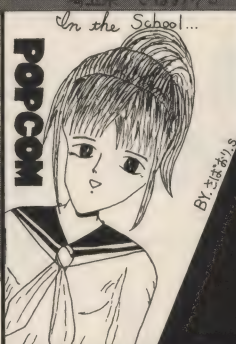
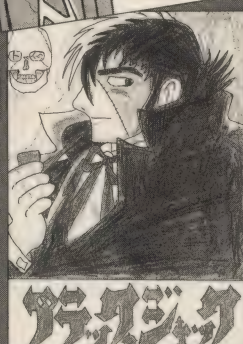
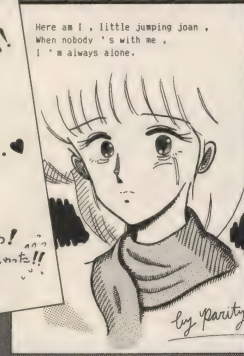
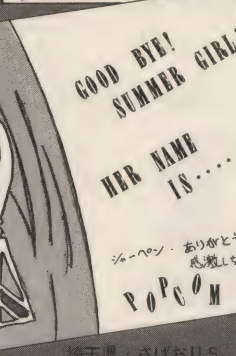
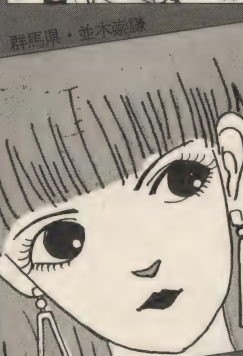
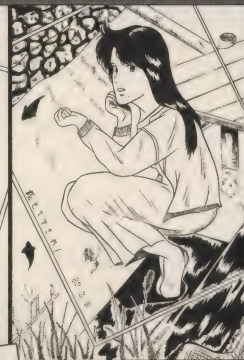
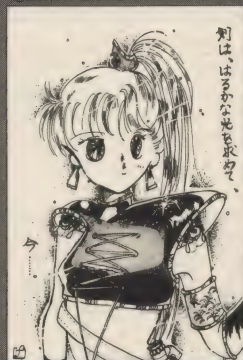
◉当方、PC-88VA＋TV453N＋ジョイスティック＋ソフト＋α
　貴方、X68000＋ディスプレイ（CZ-600D）。本体のみの交換可。W〒で。

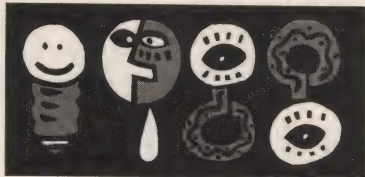
〒486　愛知県春日井市大手町692-4　小倉崇弘

なんちゅうやっつやねん VOL.10

徳島県・ふぁるて　大阪府・白鯨　埼玉県・海龍王白蓮

群馬県・並木崇謙　熊本県・PARITY

埼玉県・さばおりS　福岡県・チャターマーク　千葉県・A・MIYAMOTO

福岡県・小倉りか　埼玉県・月下銀猫　長野県・小市英之

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ILLUSTRATION/SKIP TOMIOKA

6月8日〜7月7日の運勢
ポプコム星占い

アリーズ大沢

牡羊座

3・21—4・19

思うだけで実行に移すことができない月。あまりムリしないように。

TREND 全般

たくさんの星がこの星座にとって、知的コミュニケーションを促すポイントに集中するので、いろんなことに興味を示すようになる。そのため、出歩く用事や、人と話したり、ものを書いたりすることが多くなる。でも、主星である火星が病気とか閑居のポイントに入るので、思うだけで実行に移すことがむずかしい。それにムリしてもよくないことが起こりそうだから、家で勉強やパソコンしてたほうがよさそう。

LOVE 愛情

愛の星がコミュニケーションの悪さを示しているので、待ち合わせに失敗して会えないとか、意見や好みがすれちがってデート中もシラケてしまうとか、そういう心配がある。彼女とは、おしゃべりよりも映画とかゲームを楽しんだほうがいいみたい。新規にアタックを考えている人は、今月はムリみたいだから静かにしていよう。1つ注意してほしいのは、隠れて彼女とつき合っている人。デート現場を発見されて大問題になりかねないよ。

牡牛座

4・20—5・20

スポーツ、勉強、男友だちにめぐまれるうえ、愛情運もいい幸運月。

TREND 全般

幸運の星の木星が牡牛座を運行中で、グループ活動も活発という星まわりになっているので、パーティーや会合、勉強会なんてのはスゴクもりあがりそう。とくに6月中旬、14日以降に牡牛座を中心にスポーツとか競争に強い運勢が出ている。今まで敵対していたグループが君のグループと仲よくしたいといってきて、大規模な仲間ができる。5月病にかかった人が多いと思うけど、スポーツ、たとえば水泳なんかでそんなもの吹き飛ばせる。

LOVE 愛情

6月下旬から女友だちに好かれてどうしようもなくなる。で、女の子の星と男の子の星が対立するという星まわりだから、おたがいに意地張っちゃって、好きでも悪口をいい合っているってことになるかも。よくいうようにそれは気持ちの裏返しだから、本当に好きな子には将来の話なんかすると「あれっ？　なんでこんな話するの。もしかしたら彼も……」なんて興味をもってくれるはず。ついでに夏休みのグループ旅行の話を進めると吉。

双子座

5・21—6・21

オシャレに気をつかうようになるので女の子がいっぱい寄ってくる。

TREND 全般

今月はいろんな種類の星が集中してるから、もうノドが痛くなるぐらい人と話さなくちゃなんなくなりそう。でも、12星座随一の弁舌と商才に長けた星座だから、みんなが君の知恵を必要とするのは、ムリない。気をつけてほしいのは、わからず屋が多いから、めんどくさくなってつい怒鳴っちゃうってこと。先輩や先生などに悪い印象をあたえそうだからね。また6月22日ぐらいまでは、主星の水星が逆行してるから、連絡ミスには注意。

LOVE 愛情

愛とオシャレの星金星が双子座を運行中だから、女の子がいっぱいキミを頼って寄ってくる。また君のオシャレ心も豊かになって、やっぱそれだけステキになるから、男の子から「なんだこいつはチャラチャラして」って思われるかもしれない。恋人がいる人は、親しいがために意見を通そうとして、いい争うことも。彼女がいない子は、女の子たちが寄ってくることに気をよくして、かけもちなんかすると、墓穴を掘ることになるぞ。

蟹　座

6・22—7・22

先生や親の口うるささがなくなり、リラックスして過ごせそう。

TREND 全般

長い間圧迫を強いてきた星が対立点から去るので、うるさい先生とか親が前とはうって変わってやさしくなる。6月の上旬からスポーツやレジャー運が向上するから、そういった人とのつき合いが期待できる。それと、蟹座はマリンレジャーが好きな人が多いはずだから、ぜひこの絶好期にトライしてみるといいね。それから雨の日が多いけど、君はそんなときも家での作業に楽しみがつくれると思う。ただ、家族の病気にだけは要注意。

LOVE 愛情

6月22日から太陽が蟹座に来ると、復活、再生、再会といったバッチリな運勢となる。といって、自分からアタックするのはダメ、逆効果。とにかくいろんなことに打ちこんでいる姿を意中の人に見せて、向こうに「アラッ、ステキな人」って思わせ、ふり向かせることが大事。鼻息荒くして迫っても、先月の印象があるから、そりゃあそう。ほかの手としては、好きな子が困っているところをすかさず手助けし、好青年ぶりを見せること。

獅子座

7・23—8・22

金運があまりよくないので、お金の貸し借りはあまりしないように。

TREND 全般

不調続きだったけど、今月は友人との交際が盛んになって楽しくなりそう。とくにサークルに入ることをすすめる。何のサークルでもいいが、情報交換が活発になるからね。

全部いいわけじゃなく、金運はよくないな。お金の貸し借りなんか、とくにね。お金はあとで返します、なんていわれて、たかられるだけたかられて、ハイ返しません、なんてこともありうるからね。ローンで物を買うのもやめようね。

LOVE 愛情

セクシーな星である火星が入ってくるので、あんまり女性に興味がなかった男の子でも、この星座であれば、むしょうに彼女がほしくなってくるのが6月。それも20日以降がすごくて、迫ったりなんかしちゃう。

それだけならいいのだけど、欲求は精神面だけのつき合いにとどまらず、肉体面にまで走ってしまうのが難点。変なことになって変な問題をしょいこまないように、若いんだからね。わかる？

乙女座

8・23—9・22

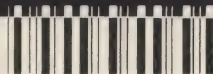
彼女が別の男の子とデートしている現場を目撃！なんてことが……。

TREND 全般

今年は平均してよい運勢といえる乙女座。野球の広島カープの阿南監督もこの星座なんだけど、彼はグループの管理がうまいし、つねに冷静だよね。で、乙女座っていうのは緻密で冷静というのがいいところなんだ。でも6月はそのいいところが、自分によくない星が入ってきてるため、アンラッキーという悪魔にとりつかれた状態になりそう。広島なんかももしかすると負けが続くかもしれないな（広島ファンゴメン）。

LOVE 愛情

自分だけの彼女だと思っていた子が、別の男の子とデートしているところを目撃するっていうことがありそうな、不穏な愛情運。そういうときは、怒鳴りこむんじゃなくって、友人を通して聞いてみたほうがいい。あとでもどってきてくれるかもしれないから。

6月下旬〜7月はとても幸運期だから、ライバルを気にしてなんかいないで、自分が気に入った子がいたら、友人から始めてみるのもOK。

6月は太陽が交通や通信を支配する双子座に入る。だから、本当はこの2つのことが活発になるはずなのに、太陽の反対側に強制や制限を加える凶星が多いので、もめごとや事故が多そう。気をつけましょう。

天秤座

9・23—10・23

勉強よりも恋愛のほうがよい月なので、デートを楽しむのがいい。

TREND 全般

勉強をしようっていう気が強く起こる月。っていうのは今までなまけていたから、一学期のおくれをとりもどせっていう暗示。ところが、付け焼き刃ではムリなんで、自分では一生懸命やってるつもりが、判断ミスとか試行錯誤が多くて、自信喪失なんてことにもなりかねない。で、この学校をやめれば、もっと向上するんではないかなどといった考えが浮かび、逃げの態勢に入っちゃいそうなので、努力を惜しまないでがんばってね。

LOVE 愛情

愛情とか、交際、美的センス、教養の星が全部よい位置から作用中なので、恋人とのデートはすごく楽しめるでしょう。ただ2人とも、おたがいに浮気性っぽく、2兎追う傾向にあるために、ときどきジェラシーのぶつけ合いになるかもしれない。

もし、6月下旬〜7月上旬でおたがいの行動ががマンできなかったら、一度別れてやり直しをはかってみては？　そのほうが別の気がつかなかった新鮮な恋に出会えるかもしれない。

蠍座

10・24—11・22

リーダーシップが発揮される運にあるので、パワフルに活動しよう。

TREND 全般

いつも星がよい位置を運行するので、非常に人気があるし、リーダーシップをとれる月となっている。とくに6月23日ぐらいから、太陽が蠍座にとってよい位置に来るので、ますますパワフルになるはず。インスピレーションと芸術の星海王星と、ファイトの星火星のたいへんいい影響も受けているので、まわりがゴチャゴチャもめていても、マイペースで進める。スポーツがとくによく、必ず勝つ。

LOVE 愛情

精神的にも肉体的にもバイタリティーあふれているので、力強い感じが出て、女の子から「いいわ！」と思われるようになる。彼女とは不一致な部分が多かったカップルは、今月はうまくいく。

また彼女がいなかった子も、年上の人から紹介されたり、友だちから妹を紹介されたりと、すばらしい出会いが期待される。運のよい時期は7月の中旬までで、モタモタしているとチャンスを逃すから、気に入ったらデートに誘おう。

射手座

11・23—12・21

彼女とは、ちょっとした誤解からケンカしてしまいそうだから注意。

TREND 全般

過去に解決ずみだった問題がぶり返してきて、陰にはゴシップが乱れ飛んだり、予想外のできごとで緊張が連続するなんて不運が少しありそう。

友だちが多すぎてつき合いに疲れちゃうっていう状況だったら、冷たくしてでも少し整理するっていう必要がある。というのは相手のほうが不まじめでずうずうしくって軽いから、真剣に考えてあげる君のほうがまいっちゃうからね。金運も6月22日前後は急にお金が出たり落としたりに注意。

LOVE 愛情

いくら愛し合っている恋人どうしでも、誤解からケンカやお別れとなりやすい波瀾期がまだ続いている。でも、そういうじゃまがあればあるほど燃える射手座だから、交際に水を差す親や先生に反抗して、いっそうかたーく結び合うことも考えられる。

8月になると運勢はものすごくよくなるけど、今はがんばればがんばるほど逆になったりする。年上の女の人とつき合うと危険な情事になるぞ。

山羊座

12・22—1・19

ストレスがたまって病気がちになりそうなので、十分な睡眠を。

TREND 全般

役員とか係とかいろいろな当番のノルマがふえて、部員とか部下が多い人は不平不満をなだめたりしなくてはならなくなるので、苦労が多い。なかにはストレスから病気になる人もいるかも。だから睡眠不足になったりしないよう健康管理には気をつけてください。

しかし幸運の星の木星とお金の星の冥王星のよい影響を受けているから、いざというときは友人が力を貸してくれる。金運は心配しなくていい。

LOVE 愛情

本当はお堅い星座なんだけど、今はすごく遊び好きみたい。で、恋人との待ち合わせで、遅刻したり、ロゲンカしたりしそう。これも7月になると彼女のほうの運勢がよくなってくるので、ケンカはしないように。また、友だちとしてもつき合っていきたいと思っている女の子がいたら、誤解されないようなつき合い方をするように。そうしないと、彼女とその子がかち合って、「なんなのいったい、この人は」なんてことになりそうだから。

水瓶座

1・20—2・18

多くの女の子からモテる。しかも、急速接近して彼女ができそう。

TREND 全般

対立しているグループを仲よくさせる橋わたし役になる月。それと先生から大事なことを任されるような、責任ある作業もしなければならない月。この星座は自分勝手なところがあるけど、今月はみんなに期待される立派な役割を果たせるでしょう。つまり個人的な楽しみをガマンして、サークル、学校のために努力するっていう運。注意してほしいところは、強引さと軽率さ。サギまがいのものに引っかかりそうだから。

LOVE 愛情

パーティーとかお祭り、カルチャーの会などに出かけると楽しい時が過ごせる。だから、そこで知り合った女の子たちと仲よくなったりして、モテる月。で、そのなかの1人と親密な間柄になれる。つまり彼女ができちゃうこともある。それも急接近っていう感じで。またその子のために、浪費させられるかもしれないので、おサイフのひもは、しっかり締めといてね。もしかすると、おこづかい全部吸い上げられちゃうかもしれないから。

魚座

2・19—3・20

なにかと人と対立しそうなので、自分を抑えるように心がけよう。

TREND 全般

6月初めから火星という、スポーツ、ケンカ、戦争というモーレツな星が来ているので、まわりがくだらない話なんかしていると、突然頭にきて怒鳴りつけちゃったりする。おとなしくってそういうことができないタイプの魚座でも、何か思いっきり暴れたいという気分に駆られる。

金運は、お金の出入りがたいへんはげしいのだけれど、おじいちゃん、おばあちゃんが、なにかとおこづかいをくれたりするので、仲よくしておこう。

LOVE 愛情

情熱とファイトの星火星の影響を受け、愛情運もはげしい。たとえばクラスのマドンナや近所の美人の子に非常に心をひかれて、アタックなんかしちゃう。でも、それはうまくいかない。ところが、6月23日以降は太陽も魚座に入ってくるので、いっそう燃え上がり、またまたアタックしちゃう。7月中旬までは愛情運がいいので、なんとしてでも、グループ交際やダブルデートとかいった誘い方でもすると、友人としてはつき合える。

NEW POPCOMMUNITY

プレゼントコーナー

PRESENT

先月号の大好評におこたえして、オリジナル・アイドル・ビデオのニューバージョンをまたまた大プレゼントしてしまうぞ！　今月はそのほか血わき肉躍る冒険小説やテレホンカード、時計などなどバラエティー豊かであ〜る。激戦が予想される。ガンバッテくれ！

人気アイドルのオリジナル・ビデオがプレゼントコーナーに登場。ウヒョウヒョ♥

勁文社　スター・メモリィ・シリーズ第２弾（VHSのみ、30分）

①西村知美

撮り下ろし、知美のすべて

デビュー曲からのTVスポット全収録！
おしゃべりでつづる知美の日記帳

②中村由真

オールロサンゼルスロケ

「スケバン刑事」風間３姉妹で大人気！
ロスでの由真の素顔をバッチリ収録

③岩城憲

オールサンフランシスコロケ

ロック界の貴公子、ただ今人気急上昇！
ミステリー仕立てのナイスなビデオ!!

④五十嵐いづみ

オールサイパンロケ

「少女コマンドーIZUMI」で人気爆発！
いずみの魅力が満載の初ビデオ。

提供／勁文社　各２名

勁文社のオリジナル人気アイドルビデオ、スター・メモリィ・シリーズの第３弾は６月25日に発売だ。第３弾は、石川秀美、島田奈美、仲村知夏の３人。アイドルたちのプライベートな素顔をポップ感覚で撮り下ろしたオシャレなビデオだ。定価は2,680円。全国書店で。

⑤コナミ特製のボリュームたっぷり！

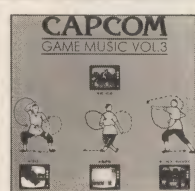
「激突ペナントレース」ハードカバーノート

３名

提供／コナミ

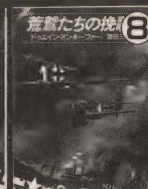
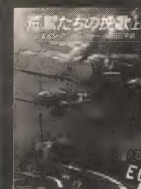
⑥碁キチくんシリーズ発売一周年記念

５名　提供／GAM

碁キチくんテレホンカード

⑦アーケードで大人気の「虎への道」「1943」「魔界島」「ブラックドラゴン」を完全収録したLPレコード

カプコン・ゲームミュージック VOL.3

１名　提供／アルファレコード

⑧卓抜な着想で、空に生きた男たちの執念を描ききる冒険小説の傑作

角川文庫　荒鷲たちの挽歌(上)(下)

D・アンキーファー／鎌田三平訳　５名

鎌田氏のサイン色紙つき　提供／グループ・クラムボン

⑨ビクター音楽産業特製

「釣りキチ三平ファッションウォッチ」

10名

提供／ビクター音産

⑩マイクロキャビン特製

「めぞん一刻・完結篇大型カラーポスター」

10名　提供／マイクロキャビン

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき１枚につき、１品のみ記入のこと。締め切り日は６月末日消印有効。

〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル
新企画社　ポプコム編集部
プレゼントコーナー係

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

月刊ポプコム
8月号予告
7月8日ごろ発売
特別定価500円

特集・今年の夏はこのソフトが熱い

夏の大作ソフト徹底紹介

『維新の嵐』『ラスト・ハルマゲドン』『リングマスター』『PHANTASIEⅢ』

『維新の嵐』『ラスト・ハルマゲドン』『PHANTASIEⅢ』『リングマスター』など、この夏バッチリ楽しめる、超大型ソフトが誌上に勢ぞろい！　ポプコムソフト班が徹底的にプレイして、さわやかにレビューする、おなじみ、新作ゲーム紹介の決定版です。

MSXソフト最前線
MSX新作ソフト紹介

特選ソフト最新情報
SOFT RADAR

アニメ、アイドル、映画、ゲームのホット・ページ
アミューズメントレーダー

人気爆発！　誌上RPG
サンダーロード

総チェック特集
PC-88シリーズ総チェック

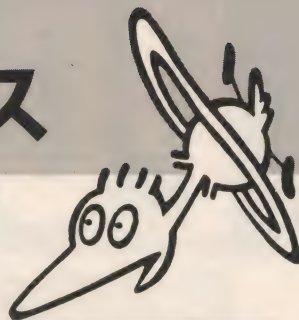
6月号で大好評だった、PC-98シリーズ総チェックに続く第2弾！　今回は98の下位機種でありながら、今も根強い人気をもつ88シリーズにスポットを当て、88ファミリーを総整理。

■タイトル・内容は変更することがあります。

音楽ファンのみなさまお待たせしました！
SOUND SPECIAL LIVE IN POPCOM

大人気の音楽プログラムコーナーが、8月号にビッグに登場。PC-88、FM-77、MSX、X1など主要機種でたっぷり楽しめるサウンドプログラムの満載特集です。夏だ！　音楽だ！

お楽しみ企画も準備中！　別冊付録もついて、大サービスの8月号なのだ。

ポプコムオリジナル POPCOM愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム!	PC-8001mkII、SR(N80-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい!なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて!	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ!コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ!新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ! 本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ!	PC-8001mkII、SR(N80-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた! パズルゲームの本格派!	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ! 横スクロールアクションの決定版だ!	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある!	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT(ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ! 近未来型思考アクションゲームだ!	PC-8001mkII、SR(N80-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて! C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
FireくんとWaterくん(ファイヤー ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ! パラレルパズルの決定版!	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ!SFロールプレイングゲーム!	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM(ジエム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場!	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋(しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場!	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン! むずかしい面が15面。挑戦者求む!	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　　　様　　TEL (　　)

題名	数量	機種名

合計金額¥

POPCOM (7月号)

★「ダ・ビンチ」の通信販売にもご利用ください

MAKING TOWN (メイキング タウン)	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士 (さなだ)	城に忍びこんで味方を救出せよ！おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍 (しのび)	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU (ブブ)	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5"DISK版 (デジャビュ)	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS (ザ ボールズ)	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH! TAPPY (オー タツビー)	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	'87 1月号
MUSIC PERFORM (ミュージック パフォーム)	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 3月号
SPIRIT (スピリット)	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	'87 4月号
TAXI CAB (タクシー カブ)	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 6月号
Blotto (ブロット)	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 8月号
ムズくて…I'm sorry (アイム ソーリー)	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	'87 9月号
SEARCHER (サーチャー)	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	'87 10月号
VAMPIRES (バンパイヤーズ)	魔王の国から、姫を助けるには？驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	'87 12月号
Jump Up Jelly (ジャンプ アップ ジェリー)	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	1月号
DREAM IN PIANIST (ドリーム イン ピアニスト)	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	2月号
SPIRIT II (スピリット)	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	3月号
ARMER JR. (アーマー ジュニア)	敵の防御システムを破壊せよ！ シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	4月号
SUPER ILEVAN (スーパー イレバン)	あのイレバンが帰ってきた！ 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX_2	¥2,000	7月号

★注文の方法★

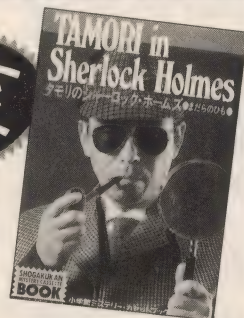
●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

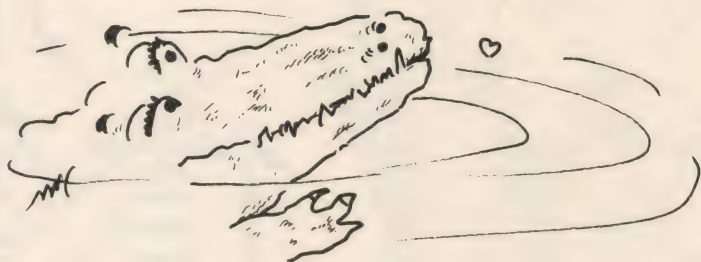
Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替(こがわせ)（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

SHOGAKUKAN PRESENTS
SHERLOCK HOLMES
事件だ!! ワトソン君。
©RPTA Video BURBANK FILM
世界のヒーローが、アニメになった。誕生100年を記念して、イギリス、アメリカ、オーストラリアに次いで、ついに国際版ビデオの日本登場。さあ、冴えた推理をアニメで見よう!
ビデオで見る
シャーロック・ホームズ
新発売
1. 赤の怪事件(50分)
ロンドン市内で、一人のアメリカ人が殺された。死体のかたわらに、ドイツ語で「復しゅう」と書かれた血文字が……!!
続々続刊!
7/5発売
2. 恐怖の谷(50分)
8/1発売
3. 四つの署名(50分)
9/1発売
4. バスカーヴィルの犬(75分)
小学館ビデオ
シャーロック・ホームズ アニメ選集[全4巻]
●VHS/ベータ●定価各9,800円●日本語版声の出演―シャーロック・ホームズ/千田光男 ワトソン/辻村真人 他
英語版レーザーディスク 7月21日発売 声の出演=P・オトール 予価各9,600円 発売=CBSソニーグループ
舌好調タモリが一人四役で挑む難事件!
〈小学館ミステリーカセットブック〉
タモリのシャーロック・ホームズ
まだらのひも
カセットで聴く
原作/コナン・ドイル 脚本/津川泉 演出/吉村育夫 口演/タモリ
ステレオ 50分 定価1600円 文庫サイズパッケージ 〈製作・発売〉小学館 〈制作〉アポロン音楽工業
TAMORI in Sherlock Holmes
タモリのシャーロック・ホームズ●まだらのひも●
SHOGAKUKAN BOOK

テレパルを信じなさい。
テレパルを買いなさい。
テレパルを読みなさい。
そしてその教えに従い
テレビを楽しみなさい。
主はテレパルを信ずるすべての人々に
2週間分の幸福をお与えになるであろう。
TeLePAL
TeLePAL
TeLePAL
話題の番組はこの人たちが仕掛けた
TV番組構成作家に迫る
手作りプロモーションビデオ入門
インタビュー富田靖子
ビデオソフト新譜カタログ
聖なるテレビ雑誌
TV&VIDEO MAGAZINE
TeLePAL
2週間分
TV番組表
6/11(土)→6/24(金)
「テレパル13号」〈好評発売中〉定価200円●小学館

MESSAGE FROM EDITORS

ILLUSTRATED BY POCKY

■中学校や高校の、あきれるほど細かい校則が問題になっている。息子の通う中学校も、ヒドイものである。もちろん丸刈り強制。自宅は埼玉だが、中学生になったとたん、息子が都内へ出たがらなくなった。おかしいなと思って、理由を聞き出してみると、坊主頭が恥ずかしいから。ほんと、かわいそう。丸刈り強制なんて、基本的人権を侵しているのではないのか！　がんじがらめの規則や体育教師の暴力で生徒を押さえつけるということは、「私は教育者としては無能です」と宣言しているようなものだ。月給ドロボーたちめ！と私は思うのだが……。(明)

■今月号のポプコムネットへのおさそいにもあるとおり、今夏は野球チームをつくって汗を流すことになりそう。ネット内の親睦だけでなく、他流試合もやってみたい。読者からも参加できるよう、プロジェクトPの責任者(？)に要望しておこう。今年も山の季節がやってきた。一度、鳥海山に登ってみたいし、九州の山にも登ってみたい。去年は、読者の中学生と常念岳に登った。今年の山の友はだれかな。尾瀬もしばらく行ってないので、1泊くらいで行こう。今夏は減量作戦がらみのパターン。(謙)

■髪形や服装をどうするかは、個人的な趣味（感性）の問題であり、判断の基準は「好きか嫌いか」ということである。ところが、学校の先生や校則は、それを「善悪」の問題とスリかえて、「あれはよい」、「これは悪い」と決めつけるから、話がややこしくなるのだ。髪形や服装の問題をめぐる先生と生徒の対立が、ともすれば感情的に激しくなるのも、そのせいだと思う。「好き嫌い」と「善悪」の問題を混同してはならず、校則は「善悪」の問題のみをあつかうべきなのだ。(信)

■先月は、ちょっと私のナニのせいで、後記がナニになってしまって、しょーもない結果になりまして。今月はとゆーと、そうですねぇ、最近はなんというかあんましおもしろい体験をしたという記憶もないことだし、おとなしめの地味〜な生活をしておりまして。なんて、ヘンな後記になってしまう、今月の私であります。そうそう、8月にポプコム祭りがあるのです！　みんな遊びに来てよね。(F)

■いよいよ夏だ。暑い。ビール片手にナイター観戦が楽しみだね。それで思い出したけど、内野席で観戦していると、若い女、それもかなりハデめの女が、夜なのにサングラスなんかかけて、ひとりで静かにグラウンドを見つめていたりする光景を時々目撃する。連れの男がいたりするわけじゃない。アレはナンなんでしょうね。思わず声をかけたくなるような美形が多い。野球選手っていうのは、どんなイモ洗いみたいな顔をしてても、ネオンの世界ではモテるからな。しかし、応援でかなりもりあがってるまわりとの対比で、サムタイムやセーラムライトを細い指にはさんだ、ミョーに落ち着いた雰囲気のモデル顔の女は、どこの球場でも、じつに目立つ。(W)

■編集部に、新兵器・AVシステムが装備された。S-VHS＋大型モニターを核に、ビデオムービー、レーザーディスク、サラウンドetcである。で、テストを兼ねて、ビデオムービーで編集部内を撮ったら、はっきりいって、みんな変な人たち。なかでも、いちばんの芸達者は、編集長、あなたです。(マッド　寿)

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在、1988年の5月、6月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

CM INDEX

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編　集……古屋健司　小林直樹　佐々木寿彦　馬上恵子
編集協力……池田信一　加藤久人　林　義人　桜井　哲　島田倫人　相羽　勝　吉田洋治　大藤貴志　南　誠　宇野正之　堀真由美　渡辺哲也
レイアウト……前嶋昭人　坂本高志　(DOM DOM)　生田泰男　素月道生
写　真……佐々塚啓介

■POPCOM　7月号／第6巻第7号／昭和63年7月1日発行／毎月1回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL　03 (263) 6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
定価　480円

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8	200
加入者名	株式会社　小学館		

金額（億・千・百・十・万・千・百・十・円）

料金（払込み／特殊）円

備考

払込人住所氏名 ※（郵便番号　　　　）

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	200
加入者名	株式会社　小学館		

金額（億・千・百・十・万・千・百・十・円）

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

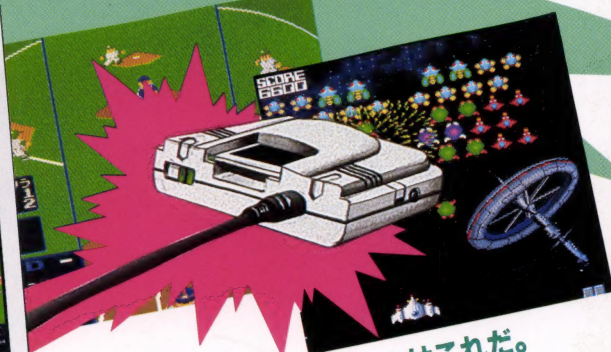
□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造 当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　　年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他(　　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

小学館

これが最新。PCエンジン特ダネ情報大公開。

PCエンジン、噂の新ゲームはこれだ。
超最新ゲーム緊急特報
苦戦のキミに、完全アドバイス。
R-TYPE I II 超次元撃破法
独占スクープ
ワールドスタジアム必勝データ
完全版 PCエンジンカタログ
好評発売中

オリジナル
デザイン下敷
日比野克彦イラスト
R-TYPEボスキャラ名鑑

コロコロコミック特別増刊
PCエンジンSPECIAL スペシャル
定価350円

まだ、こんなに手があるぞ。
ミニ四駆わくわく改造アイデア。

●グレードアッププロジェクトII〈超加速構想〉
●サンダーショットブラザーズの挑戦
●戦略別改造マシン:ベスト30発表
●パワードライブガイド
●タミヤ純正パーツカタログ
好評発売中
定価390円

ミニ四駆ハンドブック・パート3
ミニ四駆改造全書

世界は刺激的になるいっぽうだ。

Before you know it you'll be engrossed in it.
Push you decision making ability to the limit.
Predict ingenious strategies.
More than anything else-face the moment of truth.
While playing you'll become oblivious to everything around you.
Come face to face with yourself!

SUPER 大戦略

ストラテジック・シミュレーション本来の面白さを伝えるゲーム〈スーパー大戦略〉ついに登場。
フィールド、ユニット、アルゴリズム、サウンド…すべてにおいてスケールアップ。
戦いの中で、君の闘志は再び目醒めるだろう。今、求められたものが、ここに。

●拡がったフィールドで。
フィールドは64×64ヘックスに拡がり、ビュースクリーンも、画面全体を活かすレイアウトで、14×14ヘックスとワイドに。さらに、ユニットの移動可能範囲もひと目でわかる。

●パワーあふれるスクリーンで。
リアルファイティングスクリーンは、アップ画面からの全面切り換え表示で大きくなった。また、フィールド全体の状況を判断できる全体図も加わった。

●数々のマップが。
PC-98版の傑作マップをはじめ、多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

●増えたユニットを。
使用兵器は、シリーズ最多の121種類。もちろん初登場のユニットが多数含まれている。それらを12ヵ国の特徴ある軍に編成。国によって最高20種類まで使用可能、48部隊まで動員できる。また、自分好みの生産タイプを持つ国も設定できる。

●強まるアルゴリズムと。
コンピュータの思考アルゴリズムを強化。ストラテジック・シミュレーションゲームの面白さは、手ごわい敵といかに戦うかによって深まっていく。

●迫力あるサウンドは。
戦闘シーンはますます真に迫る。轟音とともに攻撃の勢いは、迫力を増した。

〈新発売〉
■X1turboシリーズ
（Model 10ではグラフィックRAMボード CZ-8BGR2が必要です）
※X1シリーズでは動作しません。
■5"-2D（2枚組） ●2ドライブ必要です。
定価 8,000円

〈好評発売中〉
■PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA
PC-88VA
※V2モード専用ですので、PC-8801/mkIIでは動作しません。
■5"-2D（2枚組） ●2ドライブ必要です。
定価 8,000円

株式会社システムソフト 〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1988 Printed in Japan 雑誌 18111―7 T4911811107481

POPCOM 7月号 第6巻第7号 通巻第64号 昭和63年7月1日発行（毎月1回1日発行） 昭和58年10月3日第3種郵便物認可 発行所 小学館 〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8―200番 TEL（03）263―6940（編集）（03）230―5747（販売）

定価四八〇円

ポプコム

POPCOM

7

1988

RPGの
ニュートレンドをさぐる

ときめいてRPG新時代

小学館